N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC

joystick

WWW.JOYSTICK.FR

#134
FÉVRIER 2002



Tests Medal of Honor • EverQuest Shadows of Luclin • Car Tycoon • Disciples • Extreme Sports • Gorasul • Serious Sam 2 • Sim Golf • Steel Beast • Supercar • **Reportage** Arx • **Réseau** Aliens vs Predator 2 • Anarchy Online • Dark Age of Camelot

U N R E A L II

MEDAL OF HONOR DÉBARQUEMENT ALLIÉ • ARX joystick 134 FÉVRIER 2002 • 5,90 € UNREAL II

NUMÉRO 134 • FÉVRIER 2002 • FRANCE MÉTROPOLITAINE € 5,90 • ANT-GUY € 6,90 • REU € 8,50 • BEL € 5,90 • CH 11 FS • ALG 500 DA • AND € 5,90 • CDN $ 9,95 • GRE € 7,30 • LUX € 5,90 • MAR 75 DH • MAY € 8,50 • PORT CONT € 5,90 • TOM 1600 F CFP

Sommaire

134 FÉVRIER 2002

JOYSTICK
est édité par la société HDP
SNC au capital de 100 000 F, locataire-gérant, RCS Nanterre B391341526
Siège social : 10, rue Thierry-Le-Luron, 92592 Levallois-Perret Cedex
Rédaction : 124, rue Danton, TSA 51004 92538 Levallois-Perret Cedex
Tél. : 01 41 34 87 75. Fax : 01 41 34 87 99
Gérante : Christine Lenoir
Directeur délégué adjoint : Pascal Traineau
Principal associé : HACHETTE FILIPACCHI PRESSE
Directrice de la publication : Christine Lenoir

LA RÉDACTION
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps (oscamps@hfp.fr)
Rédacteur en chef : Cyrille Baron (moulinex@joystick.fr)
Rédacteurs en chef-adjoints : Jérôme Darnaudet et Ivan Gaudé
Secrétaire de rédaction : Sophie Prétot
Correctrices : Anne Pavan et Sonia Jensen
Secrétaire : Nathalie Brun
News : Toute l'équipe
Bêta-Versions : Iansolo, Fishbone, Kika, Bob Arctor, Pete Boule, Ackboo
Tests : Bob Arctor (Fabien Deleval), Ackboo (Olivier Peron), Fishbone (Stéphane Hébert), iansolo (Olivier Aubin), Cap'tain Ta Race (Pascal Hendrickx) Kika (Céline Guise), Pete Boule (Pierre le Pivain)
Rubrique matos : Doc Caféine (Arnaud Chaudron)
Reportages : Wanda (Mathilde Remy), RaHaN (Grégory Szriftgiser)

LA MAQUETTE
Directeur artistique : Stéphane Noël
2ème rédactrice graphiste : Sonia Nini
Maquettistes : Catherine Branchut, Hervé Drouadène, Lionel Gey, Suzie Gorini, Nicolas Lainé, Joseba Urruela
Correcteur photographique : Stéphane Leclercq
Illustrateur : Didier Couly
Iconographe : Rémi Aumeunier

PUBLICITÉ/PROMOTION
Directrice de publicité : Claudine Lefèbvre (01 41 34 87 25) cllefebvre@hfp.fr
Directeur de clientèle : Antoine Tomas (01 41 34 86 93) atomas@hfp.fr
Chefs de publicité : Jean-François Feneux (01 41 34 88 33) jffeneux@hfp.fr, Benoît Leoty (01 41 34 87 13) bleoty@hfp.fr
Assistantes de publicité : Cécile-Marie Réyé, Samantha Bondon (01 41 34 87 28)
Promotion : Anne Levavasseur (01 41 34 88 16) alevavasseur@hfp.fr
Site Joystick : Marc Donnain mdonnain@joystick.fr

ABONNEMENTS
Abonnements : BP2 - 59718 Lille Cedex 9
Tél. : 01 55 63 41 15. Tarifs 1 an (11 nos) : France 39,90 euros. **Étranger :** Par bateau, nous consulter au 01 55 63 41 15
Par avion : Sur demande au 01 55 63 41 15
Anciens numéros : 03 20 12 86 01
Ventes : Proméventé 08 00 19 84 57
Photogravure : Compo Imprim - Hafiba
Imprimé par : Brodard, Roto Sud
Distribution : Transport Presse
Ce numéro comporte un encart abonnement ainsi qu'un supplément de 32 pages et deux CD-Rom gratuits jetés en couverture qui ne peuvent être vendus séparément.

TÉLÉMATIQUE 3615 JOYSTICK
Responsable : Frédéric Garcia
Centre serveur : Nudge Interactive
Réalisation du CD-Rom : Bob Obernic, Lord Casque Noir, Gana

Commission paritaire N° 0305 K 70725.
ISSN : 0994-4559. Dépôt légal à parution



RAILS ACROSS AMERICA™

Départ prévu le 6 février

© Copyright Huntington Library/Superstock

La nouvelle référence en matière de gestion/simulation ferroviaire!

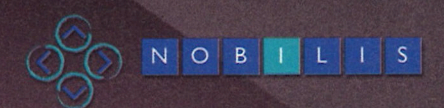
Si vous avez l'âme d'un pionnier et d'un entrepreneur, ce jeu est fait pour vous. Achetez rails, trains, et marchandises et construisez le réseau ferré de vos rêves. Développez les gares, le traffic de marchandises et de passagers et devenez un des hommes les plus riches de la planète. Mais attention, la tâche ne sera pas aussi aisée car vos concurrents feront tout pour vous barrer la route et vous ruiner en déclenchant grèves, paniques boursières et autres coups tordus. Alors, prêts à relever le défi ?



WWW.STRATEGYFIRST.COM



WWW.FLYINGLAB.COM





DÉTAIL DU CD-ROM

Le succès d'une machine
(ordinateur ou console) dépend souvent
de la qualité de sa ludothèque.
Il existe même certains jeux capables
de déclencher une intention d'achat.
Ainsi, la PlayStation 2
ne s'est-elle pas écoulée comme des petits pains
grâce aux bornes de démonstration
placées en magasin et montrant Gran Turismo 3 ?
Medal of Honor fait partie de ceux-là.
À la rédaction, nous sommes déjà trois
à vouloir changer notre PC pour y jouer
dans des conditions optimum.
Un pur chef-d'œuvre, proche du « zero défaut ».
La démo exclusive que nous vous proposons
ce mois-ci ne reflète pas la richesse
et l'intensité de cet incroyable jeu.
Quoi qu'il en soit, je ne peux vous conseiller
que d'acheter le jeu final,
vous ne serez pas déçu. Bref, un jeu
comme nous n'en avions pas vu
depuis longtemps.

Comment décompresser et lancer les fichiers compressés du CD sans passer par l'interface ?

Les fichiers sharewares (ou autres) dotés de l'extension .ZIP doivent être décompressés avant d'être utilisés. La méthode la plus simple est d'utiliser JOYLIST.EXE se trouvant dans le répertoire \DATA\ du CD. Ce programme permet de décompresser (« deziper ») ces fichiers là où vous le lui indiquez. Pour les lancer par la suite, vous devez vous rendre dans le répertoire où vous les avez décompressés, puis cliquer sur le fichier exécutable. L'autre méthode consiste à passer par l'un des gestionnaires d'archives se trouvant dans le dossier \DATA\SHAREWARES\PHARMACIE\ ou UTILITAIRES du CD (rubrique Pharmacie ou Utilitaires de l'interface). L'installation d'un de ces logiciels effectuée, vous n'avez plus qu'à double-cliquer sur le fichier ZIP qui vous intéresse, ou bien à utiliser le menu contextuel avec le bouton droit de la souris, et à en extraire son contenu.

Comment quitter l'interface ?

En cliquant sur le bouton « Quitter » du menu principal, en appuyant sur Esc ou sur la combinaison de touches Alt + F4, à n'importe quel moment.

Comment nous faire parvenir vos créations ?

Vous voulez nous soumettre un programme, une musique ou une image de votre création ? N'hésitez pas à nous les faire parvenir, soit à l'adresse e-mail : cdrom@joystick.fr (jusqu'à 5 Mo), soit sur CD ou disquette à l'adresse suivante : Joystick, Service CD-Rom, 124 rue Danton, TSA51004, 92538 Levallois-Perret Cedex.
Les sharewares doivent être au format ZIP ou auto-extractible, et accompagnés d'un fichier TXT de description ayant le même nom que le fichier principal. Les images doivent être de préférence au format JPG.

Lancement de l'interface Joystick

L'interface fonctionne uniquement sous Windows 95/98. Elle nécessite au minimum un Pentium 166 équipé de 16 Mo de RAM et d'un lecteur de CD quadruple vitesse. Mais si l'interface sait se contenter d'une machine raisonnable, la plupart des démos requièrent un Pentium de course. Il est donc nettement préférable de disposer d'un Pentium 200, de 32 Mo de Ram, d'un lecteur sextuple vitesse et d'une carte 3D. L'interface fonctionne sous toutes les résolutions et avec n'importe quelle profondeur de couleurs. Nous vous conseillons néanmoins de passer en 65 000 couleurs (ou plus) et en 640x480, pour une meilleure lisibilité. L'installation ou le lancement de la plupart des démos ne devrait pas poser trop de problèmes. Cependant, pour de rares démos DOS, il se peut que vous soyez obligé de quitter l'interface ou de repasser sous DOS pour procéder à leur installation ou à leur lancement. Si tel est le cas, appuyez sur le bouton « Démarrer » de la barre des tâches, puis cliquez sur « Arrêter ». Choisissez l'option « Redémarrer sous DOS ». Pour lancer l'interface de Joystick, cliquez sur l'exécutable JOYSTICK.EXE se trouvant à la racine du CD.
Vous pouvez également la lancer en cliquant sur LOAD95.EXE situé dans le répertoire \DATA\ du CD.

DirectX 8.1

Les démos des jeux Windows 95/98/2000 de ce CD-Rom nécessitent l'installation de DirectX (Direct X est déjà intégré à XP). Vous pouvez l'installer depuis la page sommaire de l'interface. ATTENTION : la version de DirectX présente sur le CD n°1 est la version 8.1

Le contenu des CD-ROM

Avertissement : certains fichiers ayant été ajoutés ou supprimés au dernier moment peuvent ne pas être présents dans cette liste.

Lancement de l'interface

Cliquez sur l'exécutable JOYSTICK situé dans le répertoire racine.

Quitter l'interface

Appuyez sur la touche Esc ou bien sur Alt-F4.



Contenu du CD n°1

Les démos

DIRECTX : Répertoire \DATA\DIRECTX8
Cliquez sur DX81FRN.EXE

QUICKTIME 5 : Répertoire \DATA\QUICKTIME5
Cliquez sur QUICKTIMEINSTALLER.EXE
Quicktime est indispensable au bon fonctionnement de l'interface.

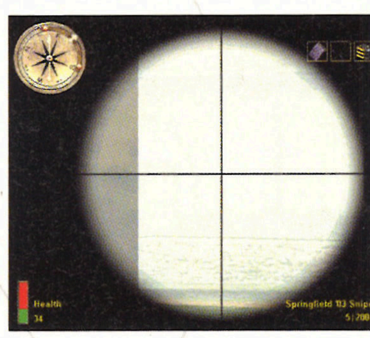
La DÉMO : Répertoire \DATA\DEMOS

MEDAL OF HONOR

Genre : Action/tactique
Éditeur : Electronic Arts
Système : Windows 95/98/Me/2000/XP, D3D







Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\MEDALOFHONOR du CD1 et cliquez sur SETUP.EXE.

Remarque

Nécessite l'installation de DirectX 8.1. (Excepté pour Windows XP).

Mode d'emploi

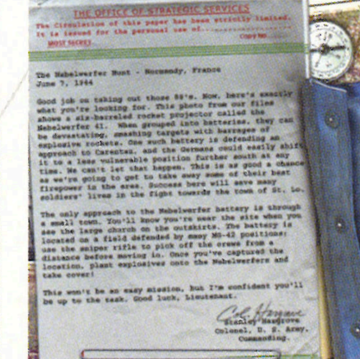
Allez dans le menu Démarrer et sélectionnez EA GAMES.
Allez dans Options pour connaître les touches et configurer le graphisme.

Config mini

PIII 600 128Mo RAM







MECHWARRIOR 4

Genre : Action/stratégie
Éditeur : Microsoft
Système : Windows 95/98/Me/2000/XP, D3D

Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\MECHWARRIOP4 du CD1 et cliquez sur SETUP.EXE.

Remarque

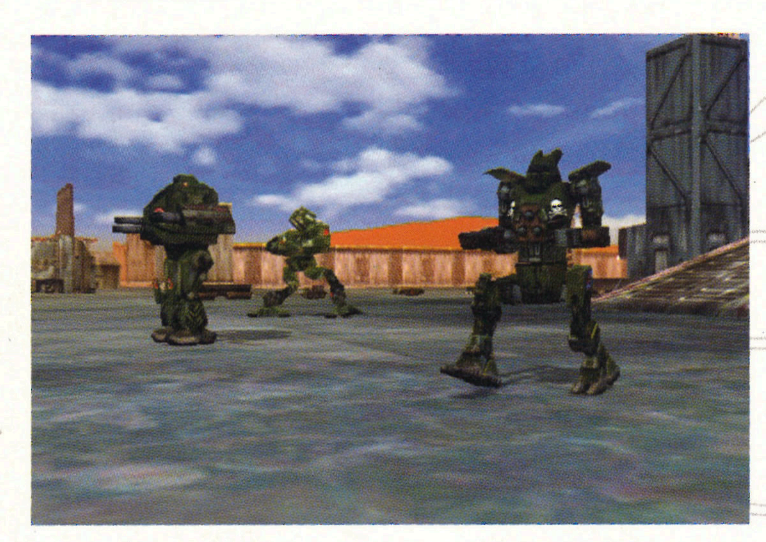
Nécessite l'installation de DirectX 8.1. (Excepté pour Windows XP). ATTENTION, cet add-on ne sera pas distribué en France.

Mode d'emploi

Allez dans le menu Démarrer et sélectionnez Microsoft Games. Le jeu est uniquement online. Allez dans Options pour connaître les touches.

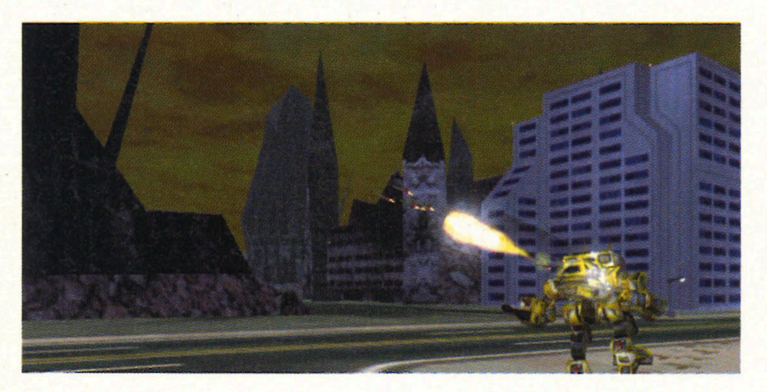
Config mini

PIII 600 128Mo RAM











COMANCHE 4

Genre : Simulation
Éditeur : Novalogic
Système : Windows 95/98/Me/2000/XP, D3D

Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\COMMANCHE4, cliquez sur C4DEMO1A.EXE.

Remarque

Nécessite l'installation de DirectX 8.1. (Excepté pour Windows XP).

Mode d'emploi

Allez dans le menu Démarrer et sélectionnez Novalogic. Le jeu se dirige aussi bien avec le clavier/souris qu'avec un joystick mais pour être plus à l'aise, le joystick est fortement recommandé. Vous pouvez configurer vos touches dans le menu « options ».

Config mini

PIII 600 128Mo RAM







TRAINZ

Genre : Simulation
Éditeur : Strategy First
Système : Windows 95/98/Me/2000/XP, D3D

Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\TRAINZ du CD1 et cliquez sur SETUP.EXE

Remarque

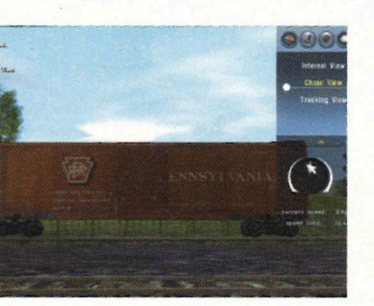
Nécessite l'installation de DirectX 8.1. (Excepté pour Windows XP).

Mode d'emploi

Allez dans le menu Démarrer et cliquez sur Auran. Une fois que vous avez lancé la démo, mettez-vous en vue intérieure et manipulez les leviers des différentes locomotives avec la souris.

Config mini

PIII 600 128Mo RAM





RESPONSABILITÉS

Le CD-Rom fourni avec ce numéro de Joystick a été essayé et a fonctionné sur tous les ordinateurs de la rédaction. De par les versions non définitives de certaines démos, il se peut qu'il demeure quelques incompatibilités avec certaines configurations. Toutefois, HDP n'étant pas l'auteur de ces programmes, il ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable des dommages de quelque nature que ce soit, directs ou indirects, liés à l'utilisation de ce CD-Rom et des programmes qu'il contient. HDP ne pourra donc pas être tenu pour responsable des pertes et profits ou de revenus, ou de dommages ou coûts résultant d'une perte de temps, de données ou de l'utilisation de ces logiciels, ou pour tout autre motif. En aucun cas la responsabilité de HDP ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat du magazine.

S.W.I.N.E.

Genre : Stratégie
Éditeur : Fishtank
Système : Windows 95/98/Me/2000/XP, D3D

Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\SWINER du CD1 et cliquez sur SWINERABBIT.EXE.

Remarque

Nécessite l'installation de DirectX 8.1. (Excepté pour Windows XP).

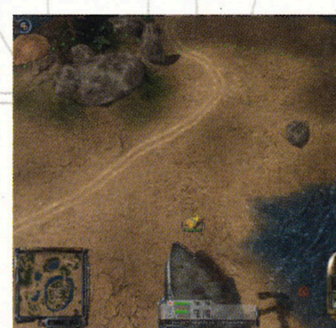
Le jeu s'installe dans le répertoire C:\SWINEDEMO\. Pour le lancer, cliquez sur SWINE.EXE.

Config mini

PIII 600 128Mo RAM









The Nations

Construisez un monde à votre idée

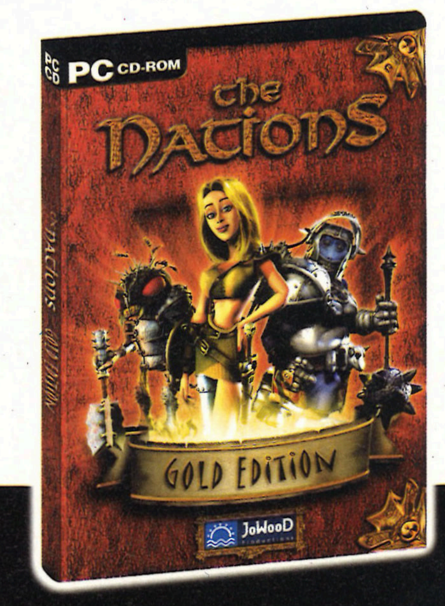


Terrible guerrière
ou maîtresse d'école ?

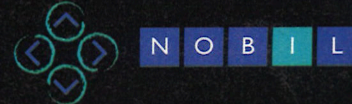
Le jeu qui fait de vous un roi est arrivé.

Saurez vous développer harmonieusement l'économie de votre peuple, gérer sa croissance démographique, favoriser la recherche et utiliser la diplomatie pour le mener à la prospérité sans tomber dans le travers de la guerre ?

Le challenge est lancé!









Les démos

OPÉRATION FLASHPOINT : COLD WAR CRISIS

Genre : Action/tactique
Éditeur : Codemasters
Système : Windows 95/98/Me/2000/XP, D3D



Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\FLASHPOINT du CD1 et cliquez sur OFP_MPDEMO140.EXE.

Remarque

Nécessite l'installation de DirectX 8.1. (Excepté pour Windows XP).

Allez dans le menu Démarrer et cliquez sur Codemasters.
Allez dans le menu Options pour connaître les touches. Attention, la démo est uniquement multijoueur.

Config mini

PIII 600 128Mo RAM







FAIRY TALE

Genre : Aventure
Éditeur : Cenega
Système : Windows 95/98/Me/2000/XP, D3D

Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\FAIRY TALE du CD1 et cliquez sur FAIRYTALE_DEMO.EXE.

Remarque

Nécessite l'installation de DirectX 8.1. (Excepté pour Windows XP).

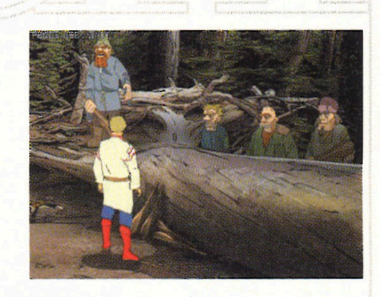
Mode d'emploi

Allez dans le menu Démarrer et sélectionnez Fairytale Demo.

Config mini

PIII 600 128Mo RAM









REMARQUE

Pour le bon fonctionnement de l'interface, installez DirectX 8.1a se trouvant sur le CD n° 1, si ce n'est déjà fait.



Contenu du CD n°2
Joystick N° 134

(Certains fichiers ayant été ajoutés ou supprimés au dernier moment peuvent ne pas être présents dans cette liste.)

LES SHAREWARES AUDIO

Répertoire \DATA\SHAREWARES\AUDIO

AsenseG.zip	Musique MP3
DietMP3.zip	Recompresse les MP3
DJGruny_Flyingspirit.zip	Musique MP3
fred(tb).fr-trance lucid.zip	Musique MP3
mp3DirectCut.zip	Éditeur de fichiers MP3
mp3Trim_beta.zip	Éditeur de fichiers MP3
my dream.zip	Musique MP3
orgcdfull_beta1.exe	OrangeCD Suite 4.2.0.4911 Beta 1
PopTray150_beta_20.exe	PopTray 1.5 Beta 20

LES SHAREWARES COMMUNICATION

Répertoire \DATA\SHAREWARES\COMMUNICATION

bpftp240.exe	Bullet Proof 2.40
dap5200.exe	Download Accelerator Plus 5.2
OutpostProInstall.exe	Agnitum Outpost Pro 1.0.1125 RC1
popctrl.zip	Popup control 2.0.2.0
ServUSetup.exe	Serv-U 3.1.0.3
trillian-v0.71.exe	Trillian 0.71

LES SHAREWARES DRIVERS

Répertoire \DATA\SHAREWARES\DRIVERS

Aucun driver ce mois-ci.

LES SHAREWARES GRAPHISME :

Répertoire \DATA\SHAREWARES\GRAPHISME

Vous trouverez dans ce répertoire des dizaines de fonds d'écran qui ne sont pas répertoriés ci-dessous, faute de place, ainsi que les fichiers suivants :

aiconb.zip	ArtIcons 3.16 Beta
back_wp.zip	6 wallpapers
bluefire-1152-864.zip	1 wallpaper
calibscreen.zip	Écrans de calibrage
destiny-1152-864.zip	1 wallpaper
speed2blueversion-1152-864.zip	1 wallpaper
speedv2redversion-1152-864.zip	1 wallpaper

LES SHAREWARES JEUX

Répertoire \DATA\SHAREWARES\JEUX

AquaNox_MapPack_1.exe	Pack de cartes Aquanox
arcanumModPack.exe	MODs pour Arcanum
avp2_en_mp1.exe	Pack de cartes Aliens vs Predator 2
bz2cp_fe_p1.exe	Battlezone 2 Forgotten Enemies
Cstrike sprites.zip	Skins pour fusil à lunette CounterStrike
KungFu20.zip	MOD Max Payne Kung-Fu 2.0
Markilly_Patch_V6-1_Complet.exe	Patche Markilly 6.1 pour CounterStrike
mohaad-thehunt.exe	Nouvelle carte pour demo multi de MOH
officialmappack1.zip	Pack pour Alerte Rouge Yuri's Revenge
ret_pack.exe	Pack de cartes, models... pour Counter
Seismovision120.zip	Seismovision 1.20
strikeforce170.exe	MOD Strikeforce 1.70 pour UT
threewave_v10_full.exe	Quake 3, Mod threewave v1.0
tn200134.exe	TetriNet 2.00
troo8.exe	MOD The Terrorist Revenge pour Half-Life
Ultima1tech2.zip	Ultima 1 demo technique #2
Wolf_MP1.exe	Carte pour Return to Castle Wolfenstein

LES PATCHES

Répertoire \DATA\SHAREWARES\PATCHES

aliensvspredator2v1093.exe	Aliens vs Predator 2 v1.093
BGupFra1_1.exe	StarWars Galactic BattleGrounds v1.1
csupd_fra_129.exe	Cossack v1.29
el103fr.exe	Etherlords 1.03
hp-update-fra.exe	Harry Potter
operationflashpointv130a140.exe	Opération Flashpoint v1.30 à 1.40
pool13patchfr.exe	Pool of Radiance 1.3
q3pointrelease_131.exe	Quake 3 Arena v1.31
rf120_na.exe	Red Faction 1.2

LA PHARMACIE

Répertoire \DATA\SHAREWARES\PHARMACIE

powarc70208.exe	PowerArchiver 2001, Version 7.02.08
winhex.zip	WinHex 9.97 Beta

LES SHAREWARES UTILITAIRES

Répertoire \DATA\SHAREWARES\UTILITAIRES

Calto.zip	Programmes TI-83
cap.zip	Overnight's Capital Game
classfoot.zip	Classfoot
ConvEuro.zip	Convertisseur Euros et Fr V.3.0
fgf10.exe	FlashGet 1.0 final
itwkule.exe	ItweakU Limited Edition 4.03
Liste des Trucs et Astuces ... PC.zip	Index Joystick
Mega Joyliste.zip	Index Joystick
notepro.zip	NotePro v1.8
san859.zip	SiSoftware Sandra 2002 (2002.1.8.59)
StrokeIt9b5a.exe	StrokeIt 0.9 Beta
transxp-setup.exe	TransXP 1.0
tweakxp-setup.exe	Tweak-XP 1.25
Windows.Commander.5.0.Beta.4.zip	Windows Commander 5.0 Beta 4
winzip81.exe	Winzip 8.1
zplay230.exe	Zoom Player 2.30 Final

Et hop, une rubrique patches de deux pages. L'actualité s'y prête, soit. Mais c'est aussi une bonne blague à mes amis de la maquette qui utilisent toujours pour cette rubrique un fond avec une spirale de deurm. Là, du coup, ils vont être bien embêtés car une règle immuable de la composition interdit d'utiliser deux fois des cercles concentriques sur des pages en vis-à-vis. Pour fêter la venue du mois de février, j'ai bien pris soin de ne parler que de patches dont la valeur est située entre 1,0 et 1,4, passant volontairement sous silence des correctifs bien plus intéressants mais s'excluant eux-mêmes de cette rubrique à cause de leur nombre trop ou pas assez élevé. Argh, ces fourbes de maquettistes ont séparé les deux pages de ma rubrique...



Bob Arctor

patches





Patch Quake III Arena v1.31

Tiens un patch pour Quake III, ça faisait longtemps. Ça tombe bien : les joueurs de Quake, c'est plutôt des gens subtils et discrets qui ne râlent jamais pour un rien et qui n'auraient jamais osé le demander tout seuls, ces grands timides. Alors passons donc en revue les améliorations : l'effet doppler a été corrigé, le protocole du jeu passe de 55 à 67, les commandes Rcon (qui permettent aux gens ayant des super pouvoirs de kicker des gens de chez eux ou plus poétiquement de changer de map) ne sont plus segmentées lorsqu'elles sont envoyées au client. Correction de problèmes de connexion et d'userinfos manquantes. Quelques trucs se sont aussi améliorés pour les commandes du mode debug et les problèmes de serveurs dédiés ont été réparés.
Se trouve au www.joystick.fr/downloads/fiche_download.hp3?ID=525 et au http://ftp.idsoftware.com/idstuff/quake3/win32/q3pointrelease_131.exe (26 mégas)

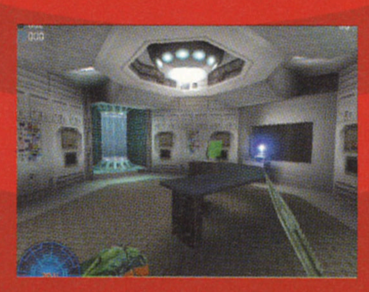




Patch Pool of Radiance Ruins of Myth Drannor v1.3

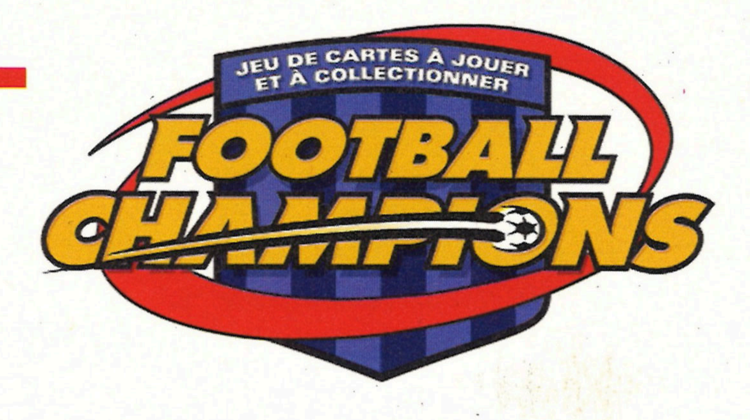
Pool of Radiance est venu avec son cortège de bugs. En fait un gros cortège composé d'une cinquantaine de participants. La dernière version du patch corrige les dizaines de problèmes du jeu qui nous pourrissent un peu la vie. Par exemple, le jeu se bloquait lorsque plusieurs ennemis participaient au même combat, il n'était pas vraiment possible d'activer le pont-levis d'Eaux Dormantes et le cinquième perso restait coincé après un changement de niveau. Même châtiment pour les portes qui se re-lockaient chaque fois qu'elles étaient refermées (et qu'on n'avait plus la clef), pour Eadred qui se retrouvait à jouer au Passe-murailles et se coinçait, ou pour l'invisibilité qui ne fonctionnait pas sur l'ensemble de l'équipement. Tout aussi chiant, les perso réduits à 0 point de vie et pouvant encore se déplacer, Pelendralaar qui ne pouvait pas agir et provoquait un message d'erreur, et j'en passe. Pour avoir une liste complète des bugs, je conseille de lire le readme plutôt éloquent accompagnant le patch Dispo au www.joystick.fr/joybases/fiche_jeu.php3?ID=214 et au ftp.ubisoft.com/games/poolofradiance/patches/pool13patchfr.exe (6,3 mégas)





Patch AvP2 v1.0.9.3

Ce patch, dont on n'arrête décidément pas de vous parler ce mois-ci, corrige nombre de problèmes en multijoueur et rajoute un marqueur sur la liste des serveurs dédiés, histoire de savoir chez qui vous allez bouffer lorsque vous vous branchez en resal. Un autre patch, pour le jeu solo corrige quelques conneries çà et là sur les maps. Se trouvent au www.joystick.fr/downloads/ fiche_download.php3?ID=1143 et au http://avp2.sierra.com/homebase/ (4 mégas)



8/10 en Tir, 9/10 en Technique :
la grande classe !





www.playfootballchampions.com
Service Consommateurs : 01 43 96 35 65

Tu vibres pour la D1 et l'Équipe de France ? Avec Football Champions, jeu de cartes à jouer et à collectionner, c'est toi l'entraîneur. Fais les bons choix tactiques et remporte tous les matchs !

Joue au foot avec tes mains !

Wizards OF THE COAST



Patch Stronghold v1.1

Et hop, un patch pas si récent (plus d'un mois) que l'on vous ressort comme ça pour Stronghold, cet excellent jeu d'assaut et de siège médiéval. Parmi les nouveautés, remarquons enfin la correction de la mission 13 qui faisait parfois planter le jeu. Correction aussi de quelques lignes de code qui faisaient planter le mode multijoueur. Lorsque les joueurs alliés gagnent un jeu multijoueur, la bonne équipe est désormais affichée. Quelques problèmes rarissimes de pathfinder pour les paysans ont été désintégrés. De nouvelles mini-animations ont été rajoutées : lorsque le fou du roi arrive dans le jeu, lorsque de la bouffe est volée de la grange et lorsque le feu démarre. En mode très dur sur la mission 18, le bélier est désormais disponible. On peut cycler entre les quatre derniers numéros d'IP dans le jeu multijoueur. Le nombre de troupes pouvant entrer dans une tour ou un autre engin de siège est maintenant limité par la taille de l'engin en question. Côté gameplay pur, quelques cartes réseau ont été équilibrées. Dispo au www.joystick.fr/downloads/fiche_download.php3?ID=1155 et au ftp.talonsoft.com/pub/patches/godgames/stronghold/stronghold_v1_1.exe (7,2 mégas)





Patch v1.40 Opération Flashpoint

Le nouveau patch pour Flashpoint (en fait plus un upgrade comme d'habitude) introduit des missions multijoueurs comme le mode Real Paintball. Désormais, on aura le décompte du temps restant sur l'écran d'info de jeu réseau et on verra une nouvelle commande apparaître pour sélectionner le fichier config désiré. Côté bug, amélioration de la mission 2-5 coopérative (datant du jeu de base) où les captifs du village que l'on délivre viendront rejoindre l'équipe du joueur. Les vues du commandant à bord du BMP2 ont été modifiées, l'hôte peut désormais insérer des marqueurs pendant le briefing et le SCUD a maintenant trois sièges dans son chargement. Dispo au www.joystick.fr/downloads/fiche_download.php3?ID=1069 ou au www.flashpoint1985.com/download/patches_40.html (6 mégas)

patches



Patch Return to Castle Wolfenstein 1.1

Hop, en fait ce patch n'est pas encore né au moment où je vous parle mais comme il est censé sortir demain (il y a quinze jours pour vous) et qu'on connaît son contenu, inutile d'attendre un mois pour vous bassiner avec ça. Ainsi les problèmes du client Zombi devraient se voir résolus, les problèmes de chargements de maps solo, éradiqués. La stabilité des serveurs qui laissait parfois à désirer devrait être corrigée et on annonce aussi des petites correcs pour le chat vocal et le jeu solo. Cette version restera compatible tant au niveau des sauvegardes de jeu que du mode multijoueur avec la version 1.0. Se trouvera au www.activision.com/games/wolfenstein/home.html et sa taille est inconnue.



Patch IL-2 Sturmovik v1.02b

Le dernier patch pour cette excellente simulation rajoute le FW190 A-5 comme nouvel avion pilotable. De plus, pour rester chez les Allemands, il modifie cette version ainsi que la A-5 pour qu'elle puisse recevoir le chargement des vingt-sept nouvelles armes que le jeu se voit adjoindre. Côté corrections, l'avertisseur de décrochage ne se déclenchera plus alors que votre avion subit simplement les impacts de balles (le phénomène du buffeting, tremblement se produisant juste avant l'abattement, était confondu par le jeu avec des impacts de tirs soutenus, ce qui en dit très long sur la qualité de cette simulation). Le BD-109 est désormais beaucoup plus maniable. Les avions de l'I.A. avec des moteurs claqués ne tenteront plus connement de garder la formation, les aiguilles des instruments seront figées si ceux si sont trop abîmés. Les bombardiers bimoteurs ouvriront leurs soutes pour larguer leur chargement en urgence. La direction de l'effet de torque a été corrigée pour quelques avions. On trouve encore quelques dizaines de petites améliorations pour ce gros patch qui se trouve au www.joystick.fr/downloads/fiche_download.php3?ID=1192 et au www.ubi.com/FR/Support/?action=PAT&todo=ALL (13,1 mégas)



JOUR J. 6 JUIN 1944.

PROFITEZ BIEN DU PAYSAGE,

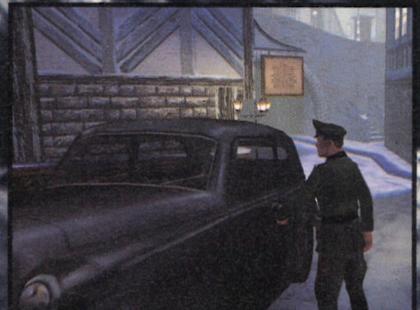
C'EST SUREMENT LA DERNIERE CHOSE QUE VOUS VERREZ.



www.france.ea.com

PC CD-ROM





UNREAL II UNREAL II UNREAL II UN

Ça m'aurait arrangé de vous refourguer une resucée du reportage du mois dernier sur Unreal Tournament 2, mais malheureusement Unreal II n'a clairement pas grand-chose à voir. C'est donc contraint et forcé qu'il va falloir que je vous fasse un vrai topo...

par RaHaN

Certains petits malins auront remarqué, le mois dernier, que je disais revenir des iouesses dans le reportage sur Unreal Tournament 2. Ces mêmes petits malins, bien informés (sans doute par le magazine Joystick), ont dû se dire : « Oh le gros menteur-euh, Digital Extremes ils sont au Canada-euh ». Ce à quoi je me vois forcé de répondre : « Oh les gros lourds-euh, vous m'avez bien eu-euh, mais en fait je suis passé par les Amériques avant de revenir, nanananananère-euh ». En effet, après Unreal Tournament 2, je suis allé voir Unreal II... chez Legend Entertainment. Mais comme une seule exclu par mois, c'est bien assez, on a gardé un peu de biscuit pour l'après-fêtes de fin d'année.

Mais revenons-en à Legend Entertainment. Ce studio de développement, fondé en 1989, est dirigé par deux vieux de la vieille : Bob Hates et Mike Verdu. Basés en Virginie à une trentaine de kilomètres de Washington DC, on leur doit la bagatelle de dix-neuf jeux. Parmi les plus récents, citons The Wheel of Time et, auparavant, le Mission Pack pour Unreal ou encore Star Control 3. À l'origine, Legend versait surtout dans le jeu d'aventure, jusqu'à ce qu'ils aient besoin d'un appui technologique pour développer Wheel of Time, ce qui les a amenés à prendre contact et à travailler en collaboration avec Epic. Visiblement, ça s'est très bien passé puisque c'est à eux qu'Epic a confié la responsabilité de développer Unreal II et dans les mêmes conditions que Digital Extremes avec Unreal Tournament 2 : Epic leur fournit le gros du moteur 3D et eux s'occupent de tout le reste. Et la relation les a également détournés un tantinet du jeu d'aventure, du coup... mais nul doute que cette suite héritera avantageusement du passé Aventure de Legend. En tout cas, puisque Unreal 2 est avant tout un jeu solo, comme son vénérable prédécesseur, abordons d'abord l'histoire – du moins ce que l'on en connaît pour le moment.

La Loi, c'est OUAME...

C'est un Marshall de la Terran Colonial Authority que vous allez incarner cette fois. Cette TCA, c'est celle qui est responsable de la sécurité des colons et des civils dans les premiers secteurs de la colonisation spatiale. En gros, vous êtes un fonctionnaire du gouvernement civil basé sur Terre. Il est désormais de notoriété publique que le fonctionnariat est

GENRE : FPS
ÉDITEUR : INFOGRAMES
DÉVELOPPEUR : LEGEND ENTERTAINMENT
EPIC SOFTWARE
SORTIE PRÉVUE : MARS/AVRIL 2002



R E A L I I U N R E A L I I U N R E A L I I U N R E A L I
U N R E A L I I U N R E A L I I U N R E A L I I U N R E A L I I U N R E A L I I U N

UNREAL II



Mike Verdu est un fan des Sopranos, si on en croit le poisson Big Mouth Billy Bass qui trône sur ses étagères.

capable de survivre à tous types d'holocaustes, qu'ils soient nucléaires ou politico-économiques (un peu comme les blattes). Quoi qu'il en soit, il en va tout autrement du gouvernement politique lui-même, qui n'est plus en ce futur lointain du XXIVᵉ siècle qu'un acteur mineur de la scène politique Terran dominée par de multiples factions corporatistes et militaires. C'est en quelque sorte vous, le peigne-cul au pin's en forme d'étoile de l'époque, qui êtes chargé de représenter une loi dont plus personne ne fait grand cas. Mais, la tête pleine d'idéaux, vous négligez le bon sens civil qui démontre que l'activité la plus lucrative est à l'exact opposé de la vôtre sur l'échelle de la légalité, et continuez de patrouiller dans un vaisseau fonctionnel, quoique très difficilement entretenu par les crédits gouvernementaux : l'Atlantis. L'ancien appareil militaire, décommissionné et rééquipé pour les besoins civils, vogue tranquillement dans le vide intersidéraÂal, lorsque soudain, paf ! le secteur éclate en une série d'affrontements entre sept espèces alien, des armées mercenaires multiples et des troupes de choc de l'armée (ça, c'est de la transition). Origine de ce grand règlement de comptes cosmique : un ensemble d'objets antiques découverts sur sept planètes du secteur. Cette grosse bouse très peu maniable d'Atlantis étant bien loin de pouvoir s'en sortir avec brio, plus à la manière d'un laborieux Georges Lucas penché sur le script d'Episode II qu'à la vitesse subluminique du Faucon Millenium, vous voilà donc obligé d'engager votre responsabilité dans l'affaire et d'exercer par là même ce pourquoi votre salaire Terran se justifie : éviter que les objets ne tombent entre de mauvaises mains (éviter aussi les phrases longues, ndrc). Tant qu'à faire, vous pourrez également tenter de déterminer quelles sont les origines, mais surtout la fonction de ces étranges objets alien.

Côté Multi

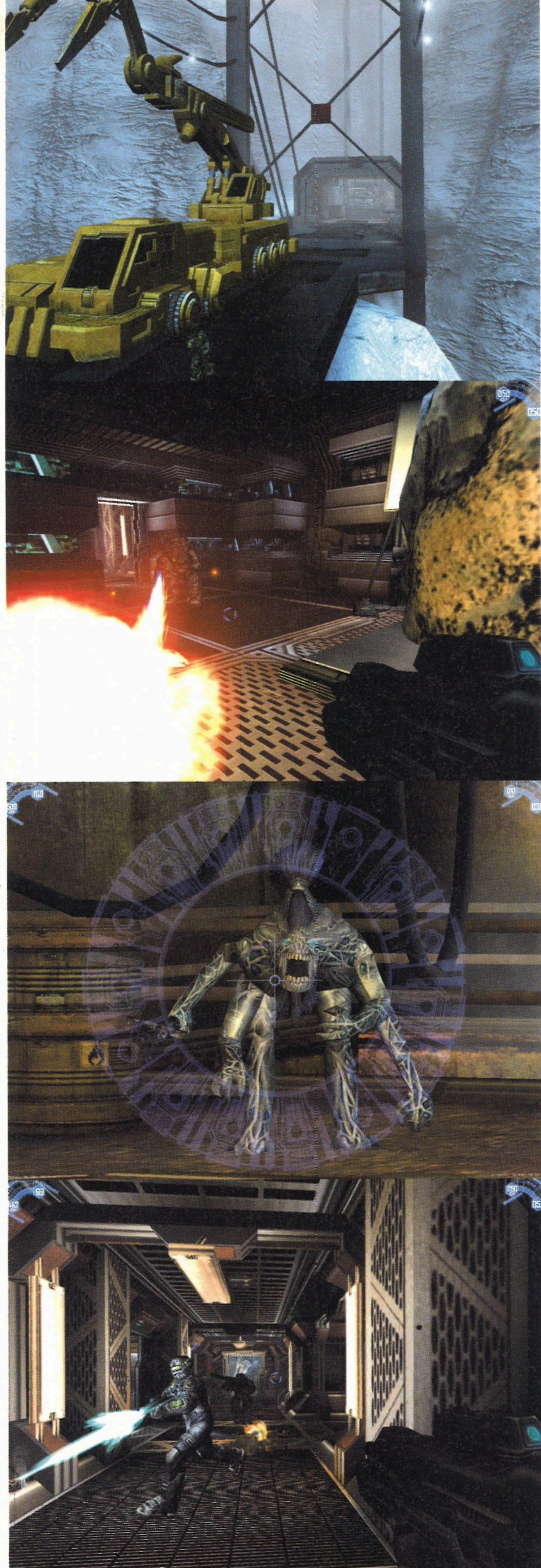
Bien qu'Unreal II soit avant tout solo, Legend a bien entendu pensé au multijoueur. Outre les modes récurrents qu'ils ont gardé du premier Unreal Tournament, ils ont préparé un mode à la Team Fortress, avec des classes de personnages et un petit aspect STR. Un autre mode de jeu un peu plus novateur sera basé sur le contrôle et l'utilisation de sources d'énergie. Chaque team aura un replicator qui produira des armes, des munitions, etc. et dont la quantité et la vitesse de réplication dépend directement du nombre de sources d'énergie contrôlées par l'équipe. C'est en quelques sortes comme un Capture the Flag avec plusieurs drapeaux, dont la détention change le gameplay… Pour finir sur le multi, vingt maps sont prévues.



C'est fou ce que c'est à la mode de se la péter en affichant des branches d'arbres avec un nouveau moteur 3D.

…et j'ai des potes pour M'AIDER

Alors que dans le premier, la mode était au célibat aventureux, vous ne serez plus seul face à l'adversité dans Unreal II. Pour commencer, à bord de l'Atlantis, trois autres membres d'équipage couvrent divers domaines de compétence. Aida Shen, la bombasse que certains d'entre vous ont sans doute déjà vue dans les premiers screenshots, voire collée en wallpaper pour remplacer Lara (ne niez pas, je sais qu'il y en a), sera votre premier officier. C'est également elle qui s'occupe de l'Intelligence, vertu rare mais aussi équivalente en anglais de ce que nous appelons l'espionnage. Et c'est de ce dernier aspect dont il s'agit bien évidemment ici. On la surnomme par ailleurs « Spook ». J'imagine qu'il doit s'agir d'une private joke des développeurs sur l'ex-femme de l'un d'entre eux car je ne vois pas à quoi d'autre il pourrait être fait allusion. Quoi qu'il en soit, c'est elle qui s'occupera de la majorité de vos briefings, qui seront sans doute incomplets pour le besoin des rebondissements scénaristiques qui ne manqueront pas de ponctuer votre progression dans cette nouvelle aventure de treize missions (réparties sur trente-cinq niveaux solo). Elle surveille les forces en présence, et gardera le contact avec vous si vous devez



Le lance-flammes, géré entièrement avec des particules, fait des dégâts précis, fonction du nombre de particules qui touchent.

débarquer sur une planète. Isaak n'est pas le barman de cette croisière, mais bel et bien l'ingénieur. Il s'occupe bien entendu de maintenir la carcasse de l'Atlantis en état de fonctionnement, gère les merveilles de l'armurerie, et s'amuse avec la technologie en général (c'est lui qui est donc en charge des stocks de pingouins). Enfin, Ne'Ban est pilote et officier navigateur. Votre chauffeur, quoi. Ces trois gus ont atterri là plus par la force des choses que par désir : Aida s'est fait virer de l'armée pour insubordination, Isaak servait sur un appareil de classe capitale avant d'être mis au rencard pour ses déviances comportementales issues d'un stress post-traumatique et pensait à tort se trouver ainsi un job tranquille. Quant à Ne'Ban, il fait partie d'un programme de jumelage avec une espèce alien, rêvé par un diplomate mais visiblement peu supporté par l'armée. Celle-ci n'avait pas vraiment envie d'accueillir un officier alien dans ses rangs au nom de la fraternité entre les deux espèces. Du coup, l'armée le « prête » au gouvernement, afin surtout de s'en débarrasser. Mais Ne'Ban, lui, on ne lui a pas vraiment expliqué (« boulet » n'a pas d'équivalent dans sa langue), et il est toujours persuadé que servir sur l'Atlantis est un honneur (c'est bien le seul). Tous les trois se connaissent depuis pas mal de temps et permettront d'installer une ambiance de franche camaraderie dans le vaisseau, puisque c'est là que l'aventure commencera et qu'elle fera ses pauses. Vous pourrez en effet vous balader dans le vaisseau entre les phases d'action pour développer un peu le background, mais ce ne sera pas une obligation – pour éviter de gonfler le gros Bill qui ne s'intéresse qu'aux relations de blaster à alien.

ON PREND les mêmes et on mélange

Unreal II emprunte bien entendu à ses prédécesseurs. Déjà, le concept de conserver un point de chute fixe entre les missions (ici le vaisseau) est issu de la base du début de Deus Ex, nous avoue Mike Verdu : « On a vraiment adoré ce concept ». Là où



Aida, virée de l'armée pour insubordination...

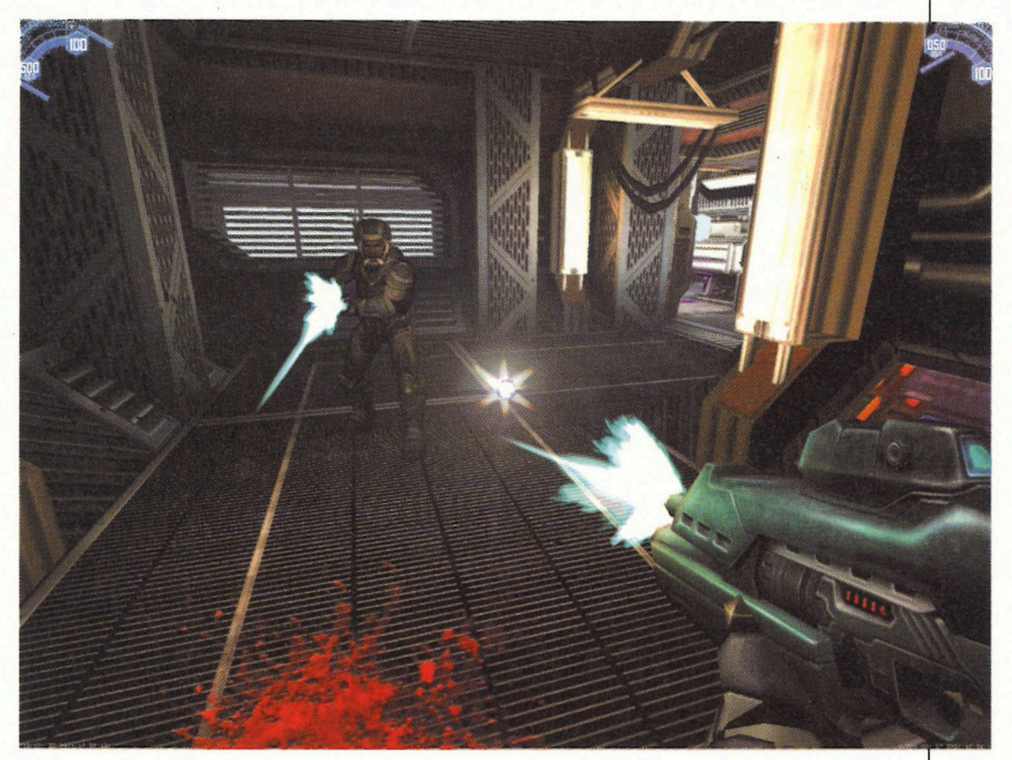
ça se prolonge un tantinet, c'est que la façon dont vous dialoguez avec les membres de l'équipage, au travers d'une interface de dialogues simple et fluide, va modifier leur attitude à votre égard, de même que le type ou l'accessibilité à certaines informations. « Notre but principal, pour le jeu solo, c'est de mixer plusieurs genres de gameplay efficacement, afin de limiter l'aspect répétitif de ce type de jeux » ; en l'occurrence, nous précisera-t-il, Unreal II hérite de nombreux aspects de l'incontournable Half-Life, pour ce qui est notamment des phases puzzle, d'interaction avec les décors et les personnages, et des événements scriptés. Par-dessus, ils ont ajouté des éléments semi-stratégiques, puisque certaines missions vous placeront aux côtés de mercenaires alliés qu'il faudra diriger un minimum à l'aide d'un système d'ordres simples, « phases qui peuvent faire un peu penser à un Team Fortress Classic », poursuit-il. Ces niveaux, où un squad vous accompagne, peuvent être tantôt défensifs, auquel cas il faudra poser des défenses de type tourelles ou champs de force et gérer des ressources simples pour résister à des assauts, tantôt offensifs, la désignation des cibles prioritaires vous revenant alors. Mais qu'on se rassure : ils ne sont pas pour autant partis dans un trip semi RTS, l'ensemble restant assez simple. En particulier, les phases offensives, les plus difficiles d'un point de vue gestion, ont nécessité surtout le développement d'une I.A. correcte, qui permet à tous ces personnages d'agir un tant soit peu de leur propre chef, et si possible à peu près intelligemment. Du coup, vous déciderez surtout du mode d'attaque : directe, sur les flancs, etc. Ils se débrouilleront ensuite seuls. « J'ai été très impressionné par la façon dont le gameplay a été divisé dans No On Lives For Ever », ajoute le monsieur qui nous explique tout ça. Pour le coup, on se rappelle aussi Halo, dont l'I.A. des coéquipiers est exceptionnelle : espérons que ce sera également le cas pour Unreal II.

Si les environnements extérieurs seront de la partie, Legend a choisi de ne faire que des maps de dimensions « piéton » : pas de véhicules dans UII.



Sortez vos CAHIERS de texte

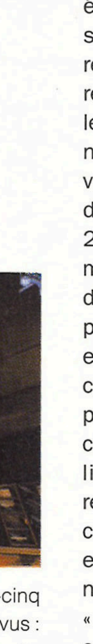
On va passer à la technologie. Si vous avez bien suivi le mois dernier, vous savez déjà pas mal de choses sur ce que le nouvel Unreal Engine peut faire, grâce à nos pages consacrées à Tournament 2. Mais comme dans ce dernier, Epic a laissé « une large liberté pour travailler le monde et les environnements » d'Unreal II à Legend, explique Mike. C'est également le cas pour certains aspects de la technologie. Tout comme l'équipe de Digital Extremes, Legend dispose de ses propres programmeurs et a développé certains aspects particuliers de son côté, comme le système d'animation procédurale. Plutôt que de définir toutes les animations au préalable, comme c'est majoritairement le cas dans les jeux, certaines sont le résultat d'une interpolation entre la position de départ et celle d'arrivée. Résultat, lorsque vous bougez autour de Aida, celle-ci vous suit d'abord des yeux. Si vous continuez à tourner, elle bouge la tête, le buste puis le reste du corps, d'une manière tout à fait réaliste et surtout correspondant à vos mouvements, alors même qu'elle vous parle avec ses propres gestes explicatifs. Utilisée à bon escient, l'animation



Chaque camp de mercenaires dispose de plusieurs classes de combattants ; celui-ci, c'est le modèle léger.



Vous serez amené à contrôler légèrement entre quatre et six soldats dans certaines missions.



Les Izarian font partie des vingt-cinq nouveaux types d'ennemis prévus : plutôt lâches et peu puissants, ils attaquent en pack.

procédurale permet non seulement de limiter le travail préparatoire en matière d'animation, mais aussi de faire face à des situations singulières de la meilleure façon qui soit. L'outil qui permet d'exploiter cela, appelé Golem, sera livré à la communauté en même temps que le jeu et une version spéciale de l'UnrealEd. Golem est un outil puissant qui peut être utilisé pour définir une large variété de comportements devant être animés à l'écran en fonction de toutes sortes de paramètres. Mike a également beaucoup insisté sur l'utilisation du Transform & Lighting dans le rendu d'Unreal 2. Si vous lisez régulièrement ce qu'explique Doc Caféine sur les cartes 3D, vous pouvez vous étonner de ce choix, puisque le T&L est voué à être remplacé par l'utilisation des pixels shaders. Le moteur d'Unreal 2 tire parti des pixels shaders également, mais si Legend a fait le choix d'utiliser la partie T&L du moteur, c'est pour des raisons de compatibilité bien entendu. Le jeu a été développé avec cette technique en tête dès le départ, pour en tirer le meilleur parti possible... car si nombreux sont les jeux qui l'utilisent aujourd'hui, rares sont en revanche ceux qui le font vraiment bien, ce qu'on nous promet cette fois-ci. Bien entendu - c'est un grand classique - on nous a également passé en revue le « polycount » : dix fois plus pour les personnages, et cent fois plus pour les décors par rapport au premier Unreal.

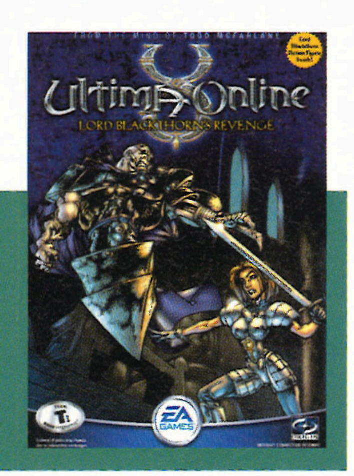
Pour le modèle d'éclairage, plutôt que d'opter pour la radiosité comme Digital Extremes, Legend a choisi de forcer sur l'éclairage volumétrique. Le rendu est ainsi nettement plus contrasté, plus sec et sévère que dans la réalité, mais tout aussi saisissant, et correspond à merveille à l'ambiance technologique futuriste dans laquelle baigne une bonne partie du jeu. Enfin, Legend a également redéveloppé son propre système de particules qui est largement utilisé pour toutes sortes d'effets, et a contribué à la richesse des environnements (le même truc très classe de la fumée influencée par une roquette nous a été montré). Ils vont également tenter d'inclure le fameux Math Engine, mais le manque d'assurance de leur voix et de leur regard à cet égard ne m'a pas particulièrement convaincu qu'ils y parviendraient avant la deadline...

Derniers points MAIS PAS des moindres

Les environnements incluent des classiques (jungle, glace, planète de sable, intérieurs de vaisseaux), mais aussi quelques essais plus inhabituels, comme un environnement sous-marin, qui a bien entendu des propriétés d'éclairage très particulières, les ruines d'une ville alien ou bien encore une planète entièrement entourée par une massive créature parasite. Côté armes, nous aurons droit à des modèles familiers pour commencer (type mitrailleuse, lance-grenades, etc.), mais aussi à des armes alien plus particulières, pour un total d'une quinzaine de joujoux. On nous a par exemple montré une arme psionique qui a, par conséquent, pour portée votre simple vue, ou encore un flingue qui tire des espèces de limaces... de quoi s'amuser autrement qu'avec le récurrent fusil de snipe. Au global, Unreal II, s'il tient ses promesses, devrait être particulièrement sympathique : nous pourrons heureusement confirmer ou infirmer cette assertion terriblement bateau bien vite, avec un test en bonne et due forme. Mais le moins que l'on puisse dire, c'est que tout ceci contribue à nous faire attendre Unreal II avec impatience.



Attention : McFarlane inside



Dans la rubrique réseau de ce mois-ci, je vous faisais part de mes inquiétudes concernant la mainmise de Todd Mc Farlane sur la prochaine extension d'Ultima Online. L'image que je viens de recevoir de la boîte de jeu de Lord Blackthorn Revenge est à l'inverse rassurante : elle représente, dans un style « comics » classique, une pouffe bien musclée tentant de pourfendre une sorte de robot cul-de-jatte flottant dans un véhicule anti-gravité dans la plus pure tradition de Green Lantern et de Galactus. Ça fout d'autant plus les boules que John Buscema, l'un des seuls dessinateurs de comics doué, vient de clamser. Au-dessus du dessin de la couv', une mention précise que cet add-on est « Tiré du cerveau de Todd McFarlane ». Cette boîte de jeu, très parlante, a au moins l'avantage de répondre à deux de mes légitimes interrogations : « Est-ce qu'il reste une chance que le nouvel add-on de Ultima Online soit bien ? » et « Faut-il brûler les comics au lance-flammes ?».



DITO

Cyrille Baron

Ça va vous paraître un peu fou mais je vais vous parler du magazine. Commençons par les nouvelles qui fâchent : le prix. En France, le passage à l'euro s'est soldé par une augmentation (70 centimes, de francs). Je tiens à dire aux lecteurs ayant mal réagi à cette augmentation que les sous sont dans la grande boîte en fer en haut de l'armoire de la chambre de Monsieur Achedépé, à côté des confitures mais que nous n'avons pas la clef. En Belgique, le passage à l'euro s'est soldé par une baisse. Je tiens à dire aux lecteurs ayant bien réagi à cette baisse qu'il reste sûrement des sous dans la grande boîte en fer en haut de l'armoire de la chambre de Monsieur Achedépé, à côté des spéculoos. Toujours pas de nouvelles de la clef. Malgré cette hausse baisse du prix (rayez les mentions inutiles), Joystick est mince ce mois-ci. Là, mine de rien, je fais une transition habile vers un autre sujet brûlant. Sans parler de situation alarmante, il faut bien se rendre à l'évidence : il y a de moins en moins de jeux sur PC. Même si la qualité de ces derniers est généralement en hausse (généralement, hein), les ventes de jeux PC restent faibles et surtout, imprévisibles. Les éditeurs préfèrent donc se cantonner dans ce qu'on pourrait appeler les « valeurs refuges » du jeu, à savoir les vieilles recettes éprouvées. Lire à ce sujet le reportage de Wanda sur Arx, un jeu français très ambitieux prenant le contre-pied de cette tendance. Il faut donc à l'heure actuelle se tourner vers le Net pour trouver vraiment de gros projets ambitieux (Star Wars Galaxie, Sovereign, etc.). Bien entendu, toutes les facettes du jeu « offline » n'ont pas encore été exploitées et la Xbox pourrait peut-être changer cette donne (soit en devenant un standard, soit en dopant le PC grâce à la similarité des deux systèmes). Je persiste et signe donc : le online est l'avenir du jeu. Enfin je persiste et là maintenant je signe.

Microsoft réinvente le Télécran

Bill Gates vient d'annoncer la création de Freestyle, un système logiciel capable de contrôler des tas de médias et d'appareils différents tels que la télévision, les radios, les chaînes hi-fi et peut-être même les cafetières. Tout ce bric-à-brac sera relié à l'ordinateur et, outre les ordres qu'ils recevront de ce dernier, ils lui enverront des informations sur les activités en cours, leur programmation, et tout ce que vous pouvez imaginer. Oui, c'est bel et bien le premier pas vers la domotique, dont les standards ont dû être définis il y a déjà trente bonnes années. Du côté hardware, c'est Nec, Samsung et Hewlett Packard qui sont sur les rangs pour produire des appareils aux normes Freestyle. Oui, vous allez dire qu'on vous en parle depuis deux cent ans, mais si une société est capable de faire ça, c'est bel et bien Crosoft. Avec tout ce que cela peut comporter comme zones d'ombres inquiétantes. Autre grand chantier présidentiel, Mira, un OS pour écrans déclinés en ardoises magiques qui devraient pointer leur bout de métal dans les années à venir.



Anthony Faucon 4

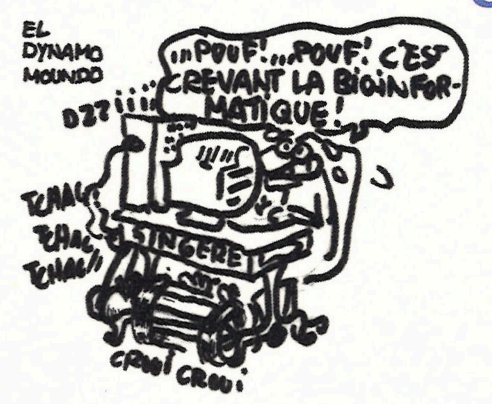


Alors que nous attendons toujours le troisième épisode sur PC, Activision vient d'annoncer que Tony Hawk 4 était déjà en préparation chez Neversoft. Et vous savez quoi ? D'après les chiffres de vente de la série, je peux vous dire qu'il y aura sûrement des Tony Hawk 5, 6, 12 et 47 ; ça va devenir le Final Fantasy du skateboard, ce jeu-là. Quelques rumeurs entendues chez les gars de Joypad prétendent que Tony Hawk 3 (déjà sorti sur PlayStation 2) n'apporte rien de vraiment neuf par rapport à la version précédente. Espérons donc que Activision et Neversoft auront un peu plus d'ambition pour les épisodes suivants.

TELEX

Des accrocs du carburateur ont réalisé un add-on gratuit pour F1 2001 qui permet de jouer avec les 29 bolides du championnat GT 2001 (Ferrari 550 Maranello, Porsche…). Tout y est : modèles physiques réalistes, cockpits en 3D, son samplé directement au cul des voitures… Un travail monstrueux, dont vous pourrez profiter sur www.madfactory.racesim.net/f1.

Low-tech is good-tech



Motorola nous propose de faire un pas d'une bonne trentaine d'années en arrière en matière de batteries pour téléphones portables. Comme solution de secours aux téléphones à plat, le constructeur japonais va proposer, en mars 2002, le « Freecharge », une batterie fonctionnant sur le principe de la dynamo. En pratique, il suffira de mouliner une petite manivelle sur la batterie pendant 45 à 60 secondes pour gagner 5 minutes d'autonomie en mode Conversation et, accessoirement, passer pour le dernier des glands dans les 50 m à la ronde (ils devraient faire pareil pour rajouter des minutes, ndrc).

Telex

Westwood a enfin sorti un éditeur de cartes pour Emperor : Battle For Dune. Il pèse 23 Mo et se télécharge sur http://westwood.ea.com/games/emperor.

Au royaume des aveugles

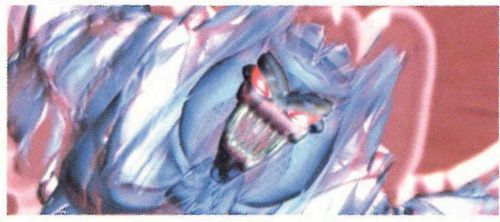


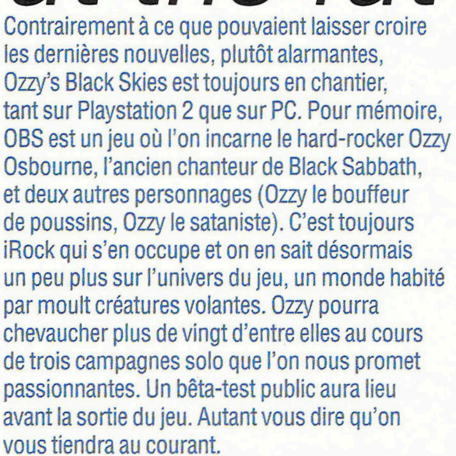
Zuxxez Entertainment, un studio de développement qui fait toujours rêver des millions de joueurs de scrabble, s'apprête à un lancer un truc méga-révolutionnaire de chez tu-l'as-jamais-vu-before. Ça s'appelle la technologie Eyesave et, comme son nom l'indique un peu, ça nous permettra de ne plus abîmer nos petits yeux humides sur, je cite, « les couleurs vives et les mouvements trop rapides des moteurs graphiques modernes ». Leur prochain jeu, Heliheroes (un jeu d'arcade dans le style Desert Strike avec de la 3D par-dessus), disposera ainsi d'une option qui rendra les graphismes et les animations plus supportables pour nos cornées sensibles. Un conseil au génie qui a eu l'idée de ce concept foireux : si tu as vraiment mal aux yeux en jouant aux jeux vidéo, enlève la petite cuillère de ta tasse à café.

Arrestation par correspondance

Depuis quelques mois, un poste de police au Texas, le maire et des employés municipaux recevaient du courrier électronique carrément insultant d'un monsieur nommé G. Gravy. Cela a duré longtemps, puis un peu longtemps, puis un peu trop longtemps, et une enquête officielle a finalement été ordonnée. Celle-ci a dû durer deux heures, le temps de téléphoner au centre serveur de Hotmail et de leur demander la véritable identité du crétin. Peu de temps après avoir obtenu le vrai nom du monsieur (John Germer, 11 main street, célibataire, aime manger des laitues pas fraîches), le commissariat lui a envoyé un mail lui demandant de se rendre immédiatement. Le résultat ne se fit pas attendre : moins de deux heures après que le mail a été envoyé, un avocat représentant le pauvre keum téléphonait aux flics pour demander à quelles conditions son client pouvait accepter de se livrer aux autorités. Beaux joueurs, les flics texans ont juste exigé qu'il utilise sa véritable identité dans ses prochaines missives.

Bark at the fat

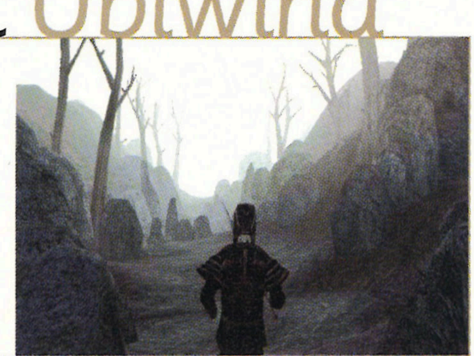




Contrairement à ce que pouvaient laisser croire les dernières nouvelles, plutôt alarmantes, Ozzy's Black Skies est toujours en chantier, tant sur Playstation 2 que sur PC. Pour mémoire, OBS est un jeu où l'on incarne le hard-rocker Ozzy Osbourne, l'ancien chanteur de Black Sabbath, et deux autres personnages (Ozzy le bouffeur de poussins, Ozzy le sataniste). C'est toujours iRock qui s'en occupe et on en sait désormais un peu plus sur l'univers du jeu, un monde habité par moult créatures volantes. Ozzy pourra chevaucher plus de vingt d'entre elles au cours de trois campagnes solo que l'on nous promet passionnantes. Un bêta-test public aura lieu avant la sortie du jeu. Autant vous dire qu'on vous tiendra au courant.

Bethesda et Ubiwind

Ubi Soft vient d'annoncer la signature du contrat de distribution européen des œuvres de Bethesda Softworks. Pour le moment, cela concerne la totalité des jeux du développeur avec des titres tels que Morrowind PC et Xbox, Sea Dogs pour PC. Zut, j'espère qu'ils ont suivi un entraînement commando, à la hotline d'Ubi, pour gérer les bugs de Morrowind. Non non, je plaisante. Enfin j'espère.



gOner va en prisOn

Les quatre petits golios auteurs du virus Goner, qui n'a pas fini de faire des ravages, viennent d'être arrêtés. L'enquête de police n'aura duré qu'une semaine. Il faut dire que les pirates informatiques ne comptent pas parmi les individus les plus futés du monde puisqu'ils avaient fièrement laissé traîner leurs pseudos dans le code du Worm. Ils devaient sans doute espérer que dans dix ans, la médaille d'honneur du congrès serait décernée aux imbéciles et que c'était le seul moyen de témoigner de leur lien de parenté avec le virus. S'ils sont reconnus coupables, il feront entre trois et cinq ans de tôle ce qui leur donnera le temps d'apprendre un vrai métier comme celui de tatoueur, de laveur de carreaux ou de sprinteur pour les plus mignons d'entre eux.

Telex

Une femme d'affaires anglaise, se vendant comme épouse aux enchères au plus offrant sur le Net, a été surprise lorsqu'elle a appris que l'offre la plus haute (1 million d'euros) était bidon. Oh la conne.





C'est ALLEmanD

Ça vous dit, un jeu à la Battlezone ? Moui ? Bon, alors voici Stealth Combat. C'est développé par des Allemands, les gens de Modern Games, ce sera de la stratégie temps réel 3D dans laquelle il sera possible de piloter directement tous les véhicules du champ de bataille, et ça ne devrait pas trop tarder à sortir (la version teutonne arrivera fin février). L'armement sera moins « science-fiction » que dans Battlezone puisqu'on pilotera des tanks, des chars, des jeeps, bref, tous les véhicules de loisir qui labourent les champs de batailles contemporains. Il ne reste plus à vos yeux qu'à localiser les photos d'écran se trouvant au-dessus de ce texte, et vous en saurez exactement autant que nous sur ce titre.

donc c'est MaRRanT

BouGREmenT Beau

Pendant que Gates essaye de définir notre cocooning de demain, Apple vient de sortir un nouvel Imac (écran plat sur levier, G4 à 800 MHz, « superdrive », GeForce 2MX, haut-parleur intégré) qui ressemble un peu au radio-réveil que ma mère m'avait offert en 1977.
Ça n'a aucun rapport mais j'ai aussi un autre de ces objets chez moi. C'est une télécommande pour mon magnétoscope Thomson dessinée par le Studio Stark : j'ai rarement vu un objet réunir à la fois la laideur de la désuétude, la mauvaise qualité, un fonctionnement approximatif et une ergonomie plus compatible avec l'anatomie d'un canard que d'un être humain. C'est une fois de plus la victoire du design sur la raison.

Duke NuKeM aNNulé ¡¡¡

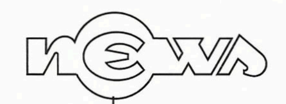
Ha, ha, ha, le titre vous a fait peur hein ? Bon, pas de panique, Duke Nukem Forever est toujours sur les rails, avec sa fameuse date de sortie fixée à «quand le jeu sera terminé». Le projet qui est en revanche complètement cuit, c'est Duke Nukem : Endangered Species. Ce devait être un jeu de chasse développé par Action Forms, une sorte de Deer Hunter avec la brute californienne de 3D Realms massacrant la famille de Bambi au fusil à pompe ou au rayon rétrécissant. Oui, ça aurait pu être rigolo, m'enfin je crois que le deuil sera vite fait.



Bientôt, le Meilleur des Mondes

La firme américaine Applied Digital Solution est dans les starting-blocks pour mettre sur le marché le premier microprocesseur destiné à être implanté sous la peau des humains. L'utilisation sera avant tout médicale : la puce pourra être scannée par un appareil externe et donner des informations aux médecins en cas d'urgence, par exemple dans le cas des personnes portant des prothèses cardiaques. Pour l'instant donc, pas de quoi crier au scandale et à l'atteinte aux libertés humaines. Mais vous ne sentez pas cette grosse odeur de dérapage possible qui flotte dans l'air ?
(Source : Transfert.net)

SORTIE
...NOUS AVEZ LE SIDA!?
...VOUS DEVEZ DU FRIC AUX IMPOTS !?
TITITITITITITI
!!!C'EST COOL LA TECHNOLOGIE AU SERVICE DE L'HOMME!
ZE LITTLE PUCE WORLDE



Une jauge permettra de régler la puissance de son tir.

>Genre : Arcade
>Éditeur : Ubi Soft
>Développeur : 17° East
>Sortie prévue : Mars 2002

Worms Blast

S'il y a un truc bien con auquel je m'attendais, c'était de voir arriver un jour un énième épisode de Worm, avec des asticots modélisés en 3D. Un truc avec lequel on peut s'imaginer dans la peau rose de l'une de ces créatures molles, plongé dans un Doom-like, à ramper à deux à l'heure, armé d'un prodigieux bazooka. Un jeu marrant dont l'aspect le plus ridicule oscille entre avancer à la vitesse d'un vers de terre et le fait de se taper des niveaux de first person shooter avec les yeux au niveau du sol pendant toute une partie.

Eh ben, c'est raté... Les petits vers seront bien modélisés en 3D, mais ce sera uniquement pour l'habillage, parce que la dernière version des mésaventures de nos amis visqueux ressemblera plus à un Puzzle Bubble qu'à autre chose, ladite 3D dont on parlait tout à l'heure ne servant qu'à rendre l'animation des asticots plus fluide.

En gros, le joueur pourra commander un vers bien rose à bord d'une barque perdue sur un plan d'eau dont le niveau monte régulièrement. L'idée, c'est de démolir, grâce aux nombreuses armes mises à disposition, la tonne de caillasses multicolores qui surplombe le sujet invertébré. Là où il y a un hic, c'est qu'il faut la bonne couleur d'arme pour détruire la bonne couleur de caillasse. Et lorsqu'on sait que la majeure partie des armes tire bêtement en cloche, on se dit qu'on n'est pas sorti de l'auberge, surtout lorsqu'on s'aperçoit que les projectiles perdus peuvent très bien nous retomber dessus, tuant sur le coup le vers malheureux (snif). Évidemment, si on a la bonne idée de louper sa cible trop souvent, on reçoit aussi sur la gueule un objet lourd (frigo, boulet, ancre marine) qui retirera au vers quelques précieux points de vie.

À partir de là, toutes les variantes de ce genre de jeu interviendront pour étendre correctement le gameplay, en faisant, par exemple, rebondir les projectiles, ou encore en balançant des bonus en veux-tu, en voilà. L'idée, c'est d'éviter de laisser le niveau de l'eau environnante trop monter, ce qui aboutit dix fois sur dix à la noyade du vers rose. Funeste destin...

Pete Boule

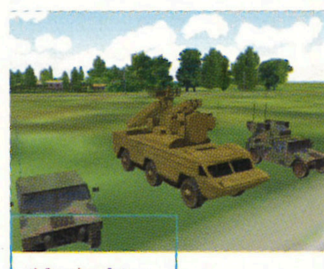
Histoire de ne pas être le seul à se marrer devant tant de « vermifugeage », on pourra jouer à deux sur le même écran.

L'idée, c'est de casser les cailloux du bas pour éviter qu'ils ne poussent trop le vers dans l'eau... Une noyade de vers, c'est toujours tragique.

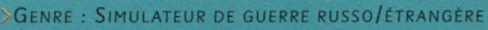
Lorsqu'on regarde un Tornado, on se dit que les Anglais n'ont jamais rien su faire de beau en matière d'avions de combat depuis le Spitfire...



À force de la prédire comme des Cassandre à la manque, la prochaine guerre mondiale est arrivée. C'est un peu comme le beaujolais nouveau : ça revient régulièrement, c'est dégueulasse, on veut vite l'oublier lorsqu'on y a goûté, et lorsqu'on croit qu'on en a terminé, il y a toujours deux ou trois demeurés qui y ont tellement pris goût qu'ils en redemandent dès qu'une opportunité se présente... Ça doit être ce qu'on appelle la rançon du succès.
Bon, allez, on se calme : la prochaine guerre mondiale va juste débarquer sur nos PC. Elle se présentera sous la forme d'un simulateur de vol tellement réaliste qu'on aura du mal à croire que le conflit est factice. Devant tant de réalisme, vous me demanderez : « Mais quel est ce jeu fabuleux qui prétend être meilleur simulateur qu'un Flanker 2.0 ? » et là, je vous répondrai : « Sa suite, Lock On ».



Il faudra faire avec les défenses aériennes postées au sol.



>Genre : Simulateur de guerre russo/étrangère
>Éditeur : S.S.I. >Développeur : The Fighter Collection/S.S.I.
>Sortie prévue : Printemps 2002

Lock On



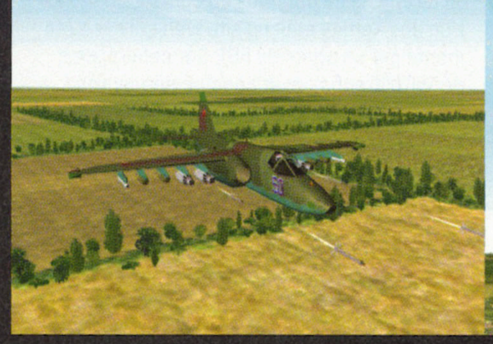
Deux Mig 25, dont un biplace d'école. Durant la guerre froide, cette bestiole était conçue pour voler à environ 3 000 km/h, histoire de gagner l'Europe de l'Ouest en 1 h 30.



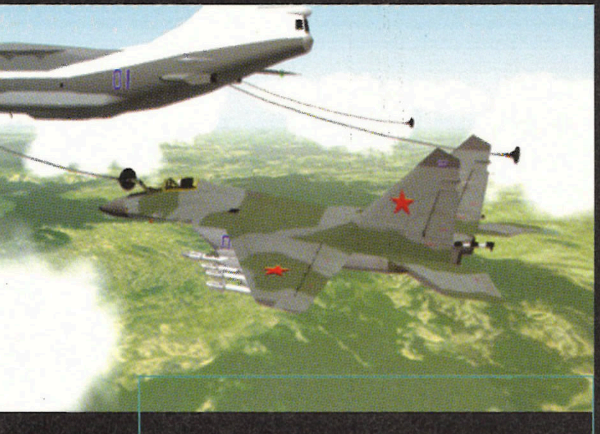
Métaux Hurlants

Pour ceux qui ne le savaient pas encore, l'expression « Lock On » vient du jargon d'aviateur de chasse. C'est l'expression qu'on utilise lorsqu'un pilote verrouille soit sa conduite de tir, soit son radar sur une cible. Comme son prédécesseur, Lock On sera donc un simulateur de pilotage de chasse dans lequel on pourra enfourcher pratiquement tout ce qui se fait de mieux en matière d'avions de combat de l'ex-Union Soviétique, plus couramment appelée Russie par les temps qui courent.
Contrairement à ce qu'on a vu dans Flanker 2.0, dans Lock On les avions soviétiques sont vraiment super-beaux... Oui, j'ai bien écrit « contrairement à ce qu'on a vu dans Flanker 2.0... » ; parce qu'ils avaient beau être jolis, ici, et aux vues des premières images que nous avons reçues, c'est mieux que ça.
La méticulosité du détail a rarement été poussée aussi loin. Déjà, lorsqu'on regarde les machines de près, on est furieusement tenté d'observer les photos de n'importe quel « Air et Cosmos magazine ». Et là, non seulement on se rend compte qu'on vient de jouer au premier jeu des « zéro erreur », mais en il semble en plus que les développeurs auraient pris un soin extrême à pousser ce même souci

Plusieurs scénarios mettant en scène des hélicoptères sont prévus.



du réalisme dans les missions et les domaines de vol de chacun des appareils qu'on verra évoluer. Bien sûr, il est inutile de préciser que si on en prend plein les mirettes, on risque aussi d'en prendre plein les tympans : depuis quand les chasseurs modernes ont des moteurs silencieux ? Surtout lorsqu'on sait que les moteurs de série les plus puissants en aéronautique militaire sont montés en majorité sur les appareils russes qu'on aura le plaisir de piloter dans ce jeu.
Ainsi, on aura le droit de retrouver la bestiole qu'on avait laissée dans le premier jeu. L'engin n'aura pas vraiment changé de tête, et on pourra toujours faire des figures comme les cobras et super cobras de Pougachev, aussi impossibles qu'inutiles. Mais puisque la recherche de réalisme dans le pilotage ne devait plus se limiter qu'au Flanker, les gens de The Fighter Collection ont fait en sorte qu'on puisse piloter une panoplie complète de plein de joujoux de destruction air-air et air-sol. Ainsi, on aura le droit de prendre les commandes d'une version biplace du SU-27 Flanker (appelée pudiquement « B »), du SU-33 (sa version navalisée si caractéristique avec les plans canard de part et d'autre de l'apex de l'appareil), d'un Mig-29 (encore épine dorsale de la défense aérienne d'un bon nombre de pays de l'ex-Pacte de Varsovie), d'un Mig 29K (la version navalisée du même avion jouissant d'une plus grande autonomie, d'une perche de ravitaillement en vol, et d'ailes repliables pour faire moins foutoir-chambre-d'enfants dans les hangars d'un porte-avions), d'un SU-25 Frogfoot (véritable camion à bombes), et sans doute d'une version modernisée du SU-22 (avion d'attaque au sol encore employé en Pologne), ainsi que d'un Mig-25, si on en croit les screens qu'on a reçus. Inutile de dire que les détails technologiques de ces petits bijoux auront été purement respectés, et c'est tant mieux, parce qu'il n'y a pas de raison de ne pas profiter de la puissance toujours grandissante de nos PC de combat.



Le Mig 29K, si caractéristique avec sa perche de ravitaillement rétractable et sa crosse d'appontage.

Faire mieux que le mieux

Histoire de bien prouver qu'ils pouvaient faire mieux que dans Flanker 2.0, les créateurs de Lock On ont aussi refusé de s'enfermer dans un bien inutile esprit d'élitisme ex-soviétique, nous obligeant à nous asseoir sur des sièges d'appareils ne venant que des constructeurs russes. Puisque le jeu sera aussi jouable en réseau, on pourra donc également s'entraîner à bord des bijoux technologiques que l'Amérique a su construire dans l'espoir d'exploser du Russe durant une guerre froide devenue chaude d'un seul coup. De fait, on aura largement le droit de prendre les commandes des gadgets de l'Oncle Sam, à l'époque où il était si reaganien. Ce sont donc un F-15C Eagle, avion de supériorité aérienne, et un A-10 Thunderbold II (rebaptisé « Warthog » lors de la Guerre du Golfe), spécialiste dans le bouffage massif de tanks idiots plantés au sol, qui seront les principaux avions occidentaux qui auront l'honneur d'affronter la chasse venue de l'Est. Par ailleurs, et toujours d'après les screens que nous avons reçus, des F-4 Phantom turcs modernisés et des Tornado britanniques devraient être aussi de la partie. Mais il nous est encore impossible de savoir si on aura la possibilité d'en prendre les commandes. Histoire de donner pas mal de niaque à ce simulateur, un effort aurait été spécialement fourni dans la réalisation des décors. Cette fois-ci, il semblerait que le théâtre des opérations ne se limite plus à une bête plaine de Crimée. Pour le coup, il devrait y avoir du relief et de la dénivellation, façon massifs montagneux bien plissés, avec toutes les figures imposées au pilote et à son appareil lorsqu'il décide de bombarder un objectif aussi bien planqué qu'un Ben Laden.
Reste à savoir si cette qualité recherchée à travers la variété des appareils à piloter, tout comme dans la diversité des terrains et des missions prendra d'autant plus de force à travers une I.A. balèze.
Mais quand on regarde ce qui a été fait dans Flanker 2.0, on ne peut être qu'optimiste à propos de ce qui nous attend dans Lock On.

Pete Boule



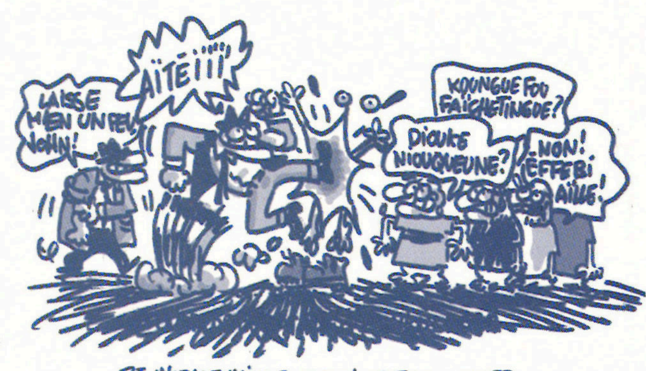


Comme dans Flanker 2.0, les détails technologiques, tels que ceux des trains d'atterrissage ou les aérofreins, auront été scrupuleusement respectés.



Grand nettoyage d'hiver

La communauté internationale des piratins vient de se faire déchirer par le FBI lors de la plus grosse descente policière dans ce milieu : mi-décembre, la « scène » s'est vu attaquée de toute part par une coalition entre le département de justice américain, les douanes, le FBI, le département américain de la défense et celui des enquêtes criminelles. On parle aussi de deux ou trois hells angels armés de shotguns, des Delta Force et de la fille aînée du président, mais rien ne permet de confirmer leurs interventions respectives. Toujours est-il que du résultats, il y en a eu : 130 ordinateurs saisis en deux jours partout dans le monde suite à l'enquête de dix-huit mois sur le groupe « warez » Drink or Die. Ils ont récupéré en tout 50 terabytes de données en cours d'analyse. L'un des appâts était un site web qui avait été monté par un agent du FBI. Sur celui-ci plus de 150 000 softs ont été pompé depuis son ouverture aidant les enquêteurs à remonter au plus haut de l'échelle. « Cette opération secrète ne visait pas seulement ceux qui distribuaient les fichiers, nous avons voulu viser au plus haut de la chaîne alimentaire». Le nom de code plus ou moins officieux de cette opération était « Digital Piratez » ce qui prouve que le FBI peut très bien singer les piratins dans leurs choix de termes pitoyables. Mieux encore, la police inter-États a infiltré un groupe nommé RogueWarriorz. J'imagine d'ici le gars en question, un agent fédéral quadragénaire déguisé en jeune et armé d'un skateboard se rendant aux swap-parties du MacDo d'à côté. Frayeur dans la petite communauté car les Warriorz sont composés de 70 membres qui auraient accès à nombre d'autres sites appartenant à d'autres groupes. Le FBI attend déjà des retombées immédiatement visibles, notamment dans les pays asiatiques ou les nouveautés en Vidéo CD pirates commenceraient à se tarir.



ZE WORLDE WITZEU BATAILLEOF NIOU ORDER.

CHIC Planète

Ubi Soft a annoncé officiellement le développement d'un nouveau jeu de stratégie temps réel 3D, nommé Dark Planet : Battle for Natrolis, par l'équipe anglaise de Edgies ; vous en aviez peut-être déjà entendu parler sous le nom de The Awakened. Dark Planet mettra en scène une guerre entre des humains venus piller une planète extra-terrestre et les aliens locaux maîtrisant la magie et des tonnes de pouvoirs spéciaux. Le jeu proposera trois campagnes, quatre modes multijoueurs et quelques trucs sympas côté réalisation, comme des terrains qui se déformeront pendant les batailles. Le jeu devrait sortir quelque part en 2002, et les développeurs ont intérêt à bosser dur pour se faire une place face à la concurrence, tenez, Warcraft III par exemple.



TELEX

Ellen MacArthur, Alan Hanser et Lisa Riley ont été nommés ambassadeurs de la Grande-Bretagne sur Internet pour 2002. Mais qui sont ces gens ?

Des joueurs, des vrais



Une étude de Jupiter Media Metrix réalisée sur l'année 2001 nous apprend qu'il y aurait 47 millions de joueurs sur PC aux États-Unis. Vous aussi, vous trouvez que c'est complètement irréaliste ? Bah oui, dans leur décompte, les enquêteurs ont inclu les quelques dizaines de millions de salariés qui font progresser l'économie américaine en jouant des heures au Solitaire au bureau (il y aurait 21 millions de fans...), au Démineur, ou à la Dame de Pique en réseau pour les plus branchés d'entre eux. Quand on parle de « vrais » jeux PC comme The Sims (ne riez pas), Age of Empires 2 ou Diablo 2 - les cartons commerciaux de l'année dernière aux États-Unis - le chiffre est tout de suite moins impressionnant : il se situe autour du demi-million de pratiquants réguliers. Mouais, ça fait pas lourd.

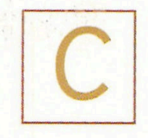
La fibre OptiQue c'est FANtasTIque

Alcatel signe un nouveau record du monde de transmission grâce à une liaison optique comprenant 125 canaux à 40 gigabits par seconde chacun sur une distance de 1 500 kilomètres. En clair, une telle ligne permet de transférer le contenu d'un peu plus de 7 000 CD-ROM en une seconde, ou bien de supporter 500 000 connexions ADSL simultanément. Maintenant, il ne reste plus qu'à installer ça chez monsieur tout-le-monde, ou alors juste chez moi, ça me conviendrait aussi.

Le CINÉMA, c'est un VRAI métier

Sega et Square sont devant un champ. À l'autre bout du champ, il y a une gentille fée qui peut transformer un studio de développement de jeu vidéo en une maison de production cinématographique. Sega dit à Square : « Vas-y, passe devant, je te regarde ! » Square avance d'un pas conquérant vers la fée, mais au bout de quelques mètres, explose en petits confettis sanguinolents sur une mine intitulée « Final Fantasy : Le Film, ou comment perdre des centaines de millions de dollars à cause d'une lubie ». Alors, Sega se dit qu'il vaut mieux jouer la prudence et c'est sur le champ d'à côté, plus petit mais moins dangereux, qu'il va investir environ 600 000 euros pour la création d'un court-métrage en images de synthèse baptisé Jam. L'œuvre ne sortira au ciné qu'en Asie, mais devrait être distribuée online et en DVD dans le reste du monde. Sega espère faire de gros bénéfices sur ce nouveau secteur d'activité.





Cent trente voitures de sport, trois championnats, cinq saisons de compétitions, vingt-deux circuits, le hit console de Sega compte bien nous en mettre plein la vue et détrôner les grands classiques du genre qui règne sur PC. Si on se contente de jeter un coup d'œil sur les images, on pourrait croire que le pari est en voie d'être gagné. Oui, mais voilà, nos amis les consoleux doivent encore se souvenir de sa sortie en 2000 sur Dreamcast. À l'époque, on leur avait promis monts et merveilles et Sega GT se révéla être une pâle copie de Gran Turismo.

>Genre : Course Arcade
>Éditeur : Empire Interactive
>Développeur : Sega
>Sortie prévue : Mars 2002

SEGA GT





Les circuits vous permettront d'essayer de nombreux types de voitures, du modèle le plus ancien à celui dernier cri.

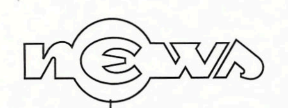
Certes, c'est super-éclatant de se donner des frissons à bord d'une Viper toute rutilante, mais si la conduite ressemble à celle d'une caisse à savon et que la modélisation ne tire pas parti de la puissance de nos bécanes, on préfère s'en passer. Espérons que l'adaptation au PC aura permis de corriger ces défauts et que les sensations qu'elle nous procurera seront à la hauteur des musts du genre.

Kika





Chaque bolide devrait avoir les caractéristiques mécaniques, et donc le comportement physique, de son modèle réel.



l'E-mail de la HONTE

C'est l'histoire d'une mère inquiète pour son fils, un Marine envoyé en Afghanistan. Elle écrit donc un e-mail qui est accidentellement envoyé a tout le régiment de ce dernier « Je n'ai pas eu de ses nouvelles depuis le 19 novembre et j'ai vu 5 000 photos de Marines le mois dernier et aucune de mon fils »...« J'ai aussi vu des images de Marines qui eux téléphonaient à la maison », écrit-elle. On a donc tiré son fils de la tranchée où il se trouvait pour le foutre devant un ordinateur et l'obliger à répondre à sa mère et à lui envoyer une photo digitale pour lui prouver qu'il était bien vivant. Je me souviens de la mère d'un vieil ami (en fait il bosse encore avec moi à Joystick) qui téléphonait quand son fils de 22 ans n'était pas encore rentré après minuit. Elle prenait tout son carnet d'adresses, commençait par la lettre A, et réveillait tout ses potes. Je m'estimais chanceux étant à la lettre « D » contrairement aux «Z» qui se faisait sonner vers 2 heures du mat.

Le retour de la Rockeuse de diamaNTs

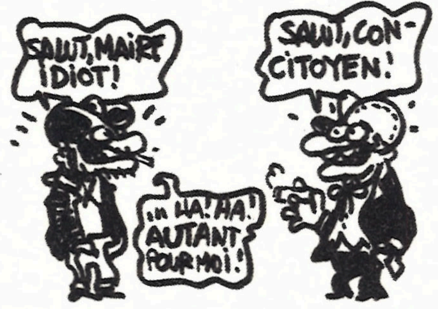
Oh, quelle surprise, Lara Croft n'est pas morte et enterrée au fond d'une fosse commune en Tchétchénie comme nous le pensions. Après une petite dépression nerveuse durant laquelle elle a pris 70 kilos (c'est pour ça que Eidos nous la cachait), elle est retourné à la salle de sports suer quelques litres afin de nous revenir en pleine forme fin 2002, selon le magazine américain CVG. Rien n'est encore annoncé officiellement, mais on parle déjà d'une nouvelle aventure appelée « Tomb Raider Generation », qui nous emmènera dans trois décors différents : Paris, les catacombes et un asile psychiatrique. Au côté de Lara, un nouveau personnage jouable fera son apparition : il s'appellera Curtis, et quelque chose me dit qu'il existera une forte tension sexuelle entre les deux protagonistes de l'histoire. À moins que Curtis ne soit en fait qu'un berger allemand ; attendons donc le communiqué de presse officiel avant de nous exciter.

Telex :

Au www.flashpoint1985.com/docs/misc.html, on trouvera les nouvelles commandes de scripts d'Opération Flashpoint pour les derniers patches.

Des nouvelles de COCDCOTE

Une interview donnée par le site Bluesnews fait état de quelques caractéristiques originales dont le jeu Call Of Cthulu : Dark Corners of the Earth serait doté. Ainsi, on apprend que pour bien faire flipper le joueur, celui-ci n'aura pas accès directement à sa barre de points de vie ou même aux munitions restantes dans son arme ; il devra regarder cette dernière pour connaître l'état de la chambre ou du chargeur. L'auteur du jeu nous apprend aussi que « COCDCOTE » offrira une grosse interactivité avec son environnement et les objets qui s'y trouvent. Pour rester dans l'esprit Lovecraft où l'on suggère plus qu'on ne montre, on comptera moins d'une dizaine de sortes de monstres (et leurs variantes) dans tout le jeu. Pour le côté RPG le personnage augmentera ses compétences en s'en servant. Ainsi, en utilisant une arme très longtemps, il pourra tirer plus rapidement avec elle ou la recharger de plus en plus vite. Pour simuler le système de la santé mentale (dans ce jeu de rôle, si on voit trop d'horreurs, on devient dingue), on regagnera la maîtrise de soi en exécutant de bonnes actions ou en tuant des monstruosités ; si on pète les plombs, il pourra nous arriver un tas de trucs différents : une vision brouillée, des hallucinations, des tics comme se mettre à charger et décharger son fusil constamment.



Le maire des cons

Un gars du Tennesse qui voulait devenir maire de son patelin de Spring Hill était bien dégoûté parce que tous ses potes n'arrêtaient pas de lui dire qu'il était totalement con de se présenter pour la mairie. Pourtant, contre toute attente, il gagna et fut même réélu pour un second mandat. Pour marquer le souvenir de ces bons moments où il se faisait insulter par le tout-venant, il a changé son adresse e-mail, qui est désormais mayor@stupid.com, histoire de désacraliser son rôle sur la scène politique. Et le bon con de sa ville natale, le même qui se foutait de sa gueule, applaudit à deux mains ce trait d'humour sans même remarquer que c'est la ville et sa propre population que ce maire insulte avec cette adresse e-mail.

N'humilie pas PLUS RICHE que toi

Oh oh oh, les gros malins de chez Microsoft. Pour faire croire à toute la planète que leur plate-forme .NET était devenue plus populaire que le Java concurrent de Sun, ils n'ont pas hésité à truquer un sondage organisé par le site Web ZDNet UK. Les administrateurs s'en sont vite rendu compte en constatant qu'un pourcentage très élevé du nombre de votants venait du domaine « microsoft.com » et que certaines personnes, toujours chez Microsoft, avaient tenté de voter plus de 200 fois, à la main ou par des programmes de vote automatique... Oui, ça s'appelle une humiliation. Rendez-vous donc le mois prochain ; nous vous annoncerons sûrement que Microsoft a racheté ZDNet UK et a déporté tous les salariés dans des mines de silice au fin fond d'un désert lui appartenant.

INDÉPENDANCE, j'écris ton NOM



Je me disais qu'il faudrait vous parler de Ace of Angels, un jeu de combat spatial massivement multijoueur actuellement en développement. Il permettra à des milliers de joueurs de participer à un conflit interstellaire du XXVIe siècle, de créer des clans de pilotes, et même de se payer des bases ou des vaisseaux amiraux en claquant de l'argent virtuel. Ace of Angels est pour l'instant un jeu « indépendant », c'est-à-dire que ses développeurs, Flying Rock Enterprise, n'ont pas encore été escroqués et signés par un gros éditeur tout puissant. Ça ne devrait néanmoins pas tarder, puisque le jeu est d'ores et déjà sélectionné pour la finale de l'Independant Games Festival 2002 (vous pouvez d'ailleurs télécharger une petite démo de la bête sur www.aceofangels.com). Le truc ballot, ce serait qu'il sorte juste en même temps que Star Wars Galaxies.



Les appréciations de la météo ne seront pas à négliger si vous voulez éviter de vous retrouver avec dix skieurs perdus dans une avalanche.



Quelques pistes bien conçues et votre station connaîtra un succès immédiat sans publicité.



>Genre : Gestion
>Éditeur : Microïds
>Développeur : Lankor
>Sortie prévue : Mars 2002

Ski Park Manager

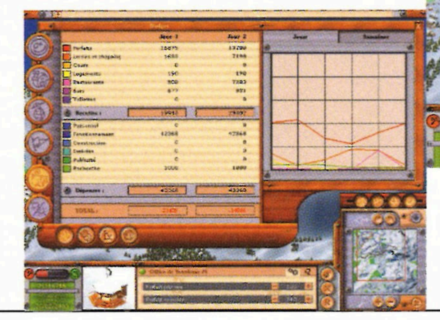


Des kilomètres de poudreuse, des monts enneigés, des pistes terrifiantes : ah, les vacances à la neige paraissent bien loin alors qu'on est coincé dans un bureau mesquin. Mais le petit pincement au cœur que vous ressentez alors que votre heureux collègue vous nargue avec sa semaine aux Deux-Alpes n'est que passager. Microïds a pensé à vous. Il vous propose de quoi créer la station de ski idéale. L'assurance tous risques n'est pas prévue dans le pack, mais vous aurez le poste de PDG. Le titre vous permettra de vous adjoindre un complexe hôtelier pour exploiter au mieux la surface disponible et de bâtir les pistes les plus tordues qui vous viennent à l'esprit. Mais attention, là, il n'est pas question d'essayer d'obtenir le prix de la station la plus dangereuse, vos touristes risqueraient de vous faire mauvaise pub. Vous devrez, suivant la clientèle visée, adapter vos tarifs et vos pistes. Le but sera de plumer le pigeon en douceur sans qu'il s'en aperçoive, alors à vous de placer le snack au bon endroit et de saler les recettes pour vendre plus de boissons. Tous les coups seront permis. Des paramètres supplémentaires viennent compliquer ce sim. Ainsi la météo risquera de poser de graves problèmes en dégradant la qualité de la neige, empêchant ainsi l'ouverture de votre domaine. Ski Park Manager s'annonce assez complet et si l'interface est à la hauteur, il pourra trouver son public. À noter que ce jeu sera le dernier créé par Lankor. Chapeau bas et merci à vous pour tout ce bon temps.

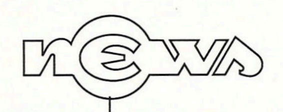
Kika



Le zoom vous permettra de suivre en temps réel les évolutions de vos clients et d'améliorer au détail près leur confort.







Des Russes, des Chinois, des Lybiens

Les gens d'Innerloop lâchent quelques détails sur Project IGI 2 : Covert Strike, et nous nous empressons de vous en faire part comme les gentils journalistes dociles que nous sommes. En vrac : la campagne solo comprendra vingt missions, les ennemis seront des paramilitaires russes à la solde de la mafia, des Chinois et des Lybiens, les sauvegardes deviendront possibles pendant les missions (ça va faire plaisir à pas mal de monde) et Innerloop nous promet une 3D encore plus belle, avec notamment une meilleure intégration dans le décor des buildings et des routes. Question gameplay, attendez-vous à un côté infiltration plus prononcé que dans le premier épisode. Enfin, Project IGI sera jouable en réseau et plus particulièrement en équipe, comme c'est la mode ces temps-ci. Le jeu est actuellement en version alpha ; Innerloop espère toujours pouvoir le sortir à la mi-2002.



Telex

Le gouvernement hollandais se demande si, oui ou non, il va financer la recherche d'une voiture volante conçue par des universitaires. Le plus étonnant étant qu'il se pose la question plus de deux secondes.

Nouvelle souche

« Regarde cette animation Flash ! Elle est sympa ! Elle te formate ton disque dur avec I Will Survive en fond sonore ! » Eh oui, méfiez-vous, jeunes internautes sans frontières, le premier virus infectant les fichiers Flash vient de sortir. Pour l'instant, c'est plus une expérience de laboratoire qu'autre chose, mais dès que le code sera dans la nature, vous pourrez compter sur une armée d'adolescents idiots pour répandre la bestiole un peu partout. Un répit tout de même : ce virus n'est pas capable d'infecter un utilisateur qui se contente de regarder une animation en Flash depuis un site web. Pour se faire véroler la machine, il faut en effet rapatrier le fichier .swf sur le disque dur et l'exécuter en local, ce qui limite pas mal les risques. Malgré tout, restez prudent, et si un correspondant anonyme vous envoie un fichier Flash par le mail, ne l'ouvrez pas et forwardez-le directement à votre pire ennemi.

Flight Sim ne bougera pas



Meigs Fields, vous connaissez ? Non ? Si, si, souvenez-vous : il s'agit de l'aérodrome installé au bord du lac Michigan sur une île artificielle. Celui-ci a gagné ses lettres de noblesse en devenant l'aéroport de départ « par défaut » de Flight Simulator depuis l'époque de FS2. On le voit aussi régulièrement dans la série « Urgences », comme dans l'épisode où les docteurs Green et Carter vont chercher un cœur artificiel que celui-ci confond avec un foie de veau. Si, si, vous savez, cet épisode-là.... Tout ça pour vous dire que Meigs Fields, qui devait fermer, vient de recevoir une prolongation jusqu'à 2006 dans le pire des cas, et jusqu'en 2026 si personne ne bronche. C'est une victoire pour les potes de l'aérodrome (www.friendsofmeigs.org/) qui avaient pétitionné jusqu'à la moelle pour obtenir ce résultat (c'est aussi sur sa pelouse qu'a été tourné le documentaire « Les puissances de 10 » pour ceux qui connaissent, ndrc).

Petite délinquance

Marrant ça, un sénateur américain s'est rendu compte que 2 300 ordinateurs avaient disparu des bureaux de l'IRS, le fisc de nos amis ricains, au cours de ces 3 dernières années. Apparemment, les employés de cette administration taperaient allégrement dans les stocks pour mettre à jour l'équipement informatique de leur petite maison. Je voudrais rassurer ce sénateur en lui disant qu'il n'y a pas que chez les fonctionnaires des impôts qu'on se goinfre. Tenez, rien que dans cette rédaction, Fishbone a volé une agrafeuse, Bob Arctor a récupéré un bloc de Post-It pour chez lui, Pete Boule a « emprunté » des stylos bille pour garnir la trousse de ses enfants, et Caféine a chouré 7 moniteurs 22 pouces, 18 paires d'enceintes, 14 processeurs, 172 cartes graphiques, 3 palettes de tapis de souris, 27m² de moquette du couloir et 2 extincteurs. M'enfin, moi je dis ça, je dis rien. (Échange nom de l'auteur de cette niouze contre matos informatique. Ooops. Ndrc.)



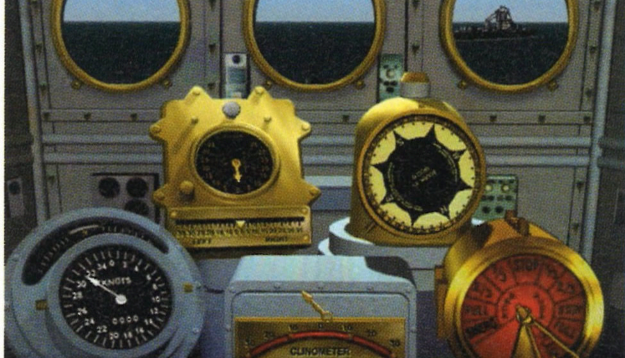
DË STÜPÊFIANT WØRLD ØF DIVIDI

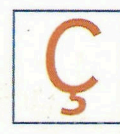
LAG JUDICIAIRE

L'adolescent norvégien qui a écrit le célèbre programme DeCSS vient tout juste d'être accusé par la justice de son pays de crime informatique, deux ans après les faits. DeCSS est ce fameux programme capable de déplomber le système de cryptage des DVD, rendant ainsi possible leur copie et leur diffusion pirate sur le Net. L'industrie cinématographique ricaine était partie en guerre contre ce logiciel satanique et tous les sites Web le proposant au téléchargement. Elle espère maintenant que Jon Lech Johansen, qui a écrit le soft alors qu'il n'avait que 15 ans, sera lapidé en place public puis que son cadavre sera jeté aux chiens errants. La justice norvégienne devrait toutefois être un peu plus clémente : le jeune homme risque au maximum deux ans de prison. Vous me direz, deux ans de prison pour quelques lignes de code, ça doit quand même faire bien mal.

Fallait apprendre à parler ANGLAIS

La trottinette électrique Stegway, dont on vous parlait encore le mois dernier (voir la news « L'avenir est aux gros culs »), provoque quelques remous dans le monde entier. À l'autre bout de la terre, au Japon, le professeur Kazuo Yamafuji de l'université des électro-communications (en gros, tout ce qui ne fonctionne pas avec des tam-tams ou des pots de yaourt) de Tokyo proclame que l'idée est de lui. Il l'aurait eu en 1986 à la suite de la lecture des rapports de recherche de l'un de ses étudiants, et aurait aussitôt déposé l'idée d'un « scooter à deux roues dirigé par un utilisateur utilisant le poids de son corps ». Il rajoute aussi que sa licence est valable uniquement au Japon et qu'il ne pourra pas empêcher Dean Kamen de vendre son invention (qui fête son premier anniversaire) dans le monde entier.





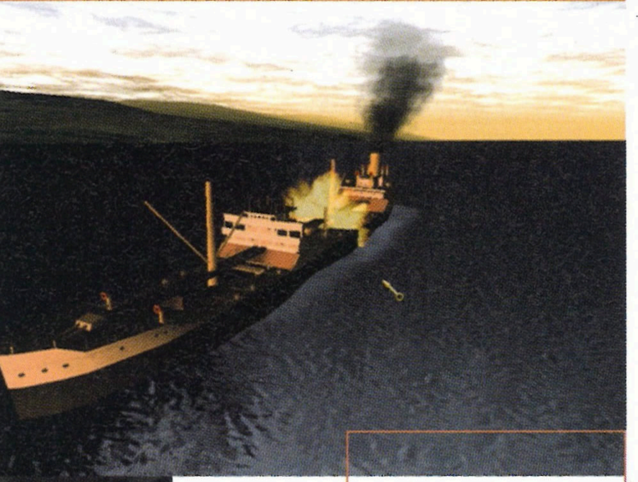
>Genre : Bataille navale
>Éditeur : Ubi Soft
>Développeur : Ultimation Inc./S.S.I.
>Sortie prévue : Avril 2002

Destroyer Command

Ça a beau être con une guerre, ça crée toujours des produits dérivés (bouquins, films, jeux...). Certes, ce scandaleux raccourci devrait me valoir quelques baffes, mais avouez qu'il résume bien notre jolie société de consommation.
En attendant la distribution, on va plutôt parler de Destroyer Command, un jeu de stratégie et de simulation dans lequel on peut commander un destroyer, ce qui, lorsqu'on a lu le titre, tombe sous le sens. L'idée principale est donc de nous faire sillonner les mers et océans du Globe à bord d'un destroyer américain durant cette fabuleuse période, riche en rapports humains, qui s'étendit de 1941 à 1945. Le principal objectif sera donc de choper du sous-marinier allemand ou du cuirassé nippon selon l'océan dans lequel on se trouve, et de lui réapprendre à nager à grands coups de torpilles, coups de canons, grenades sous-marines et insultes transmises en morse.
Tout ce beau petit monde sera en 3D temps réel et brassera une foule de bâtiments ayant déjà existé pendant cette période de troubles sociaux et internationaux. On pourra grimper à bord d'une bonne dizaine de bateaux différents et exercer ses talents de capitaine sur quelque cent missions toutes très rigolotes. Évidemment, on aura aussi droit à quelques scénarios reprenant des missions ayant déjà existé.
Et si on n'est pas content, un éditeur livré avec le jeu nous permettra de les créer, parce qu'après tout, on n'est jamais aussi bien servis que par soi-même. Pour bien faire les choses, les scénarios, comme l'éditeur de missions, prendront en compte tous les paramètres, comme le climat, la houle et les intempéries, qui transforment les métiers de la Marine en véritables stages de vomi intensif.
La bonne nouvelle veut que Destroyer Command soit compatible avec Silent Hunter II. Là, on se dit que le gameplay en réseau va cartonner. Quelque chose me dit qu'on verra souvent Bob Arctor et Bishop avec des valoches sous les yeux.

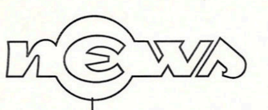
Pete Boule

Évidemment, lorsqu'on aura choisi la classe de navires qu'on voudra commander, une fiche technique du bâteau nous sera fournie.



L'objectif principal étant de casser du sous-marin ou du cuirassé ennemi, l'objectif secondaire sera de protéger les convois civils... Ici, c'est raté.

En dehors des interfaces nous montrant les instruments de navigation indispensables au bon fonctionnement des missions, on pourra admirer la pin-up accrochée au mur de la chambre du capitaine.



L'ANgleTeRrE, cE pAyS SlavE



On l'annonce un peu partout sur le Net, les militaires américains (surtout les Marines) vont utiliser une version spéciale d'un jeu vidéo pour s'entraîner. La nouvelle n'a rien de surprenant en soi, puisqu'on sait que ces gus-là s'entraînent depuis des années sur des titres plus pourris les uns que les autres (Delta Force, Tac Ops) pour peaufiner leurs « tactiques». Ce qui est plus bizarre, c'est qu'on annonce partout que le jeu est britannique et publié par … Codemasters. Deux minutes de recherche nous apprennent que ce titre n'est autre que Opération Flashpoint, un jeu aussi tchèque que ses développeurs de Bohemia Studios.

En passant, on apprend que l'excellentissime Opération Flashpoint (oui, j'y joue en boucle depuis le début de l'été dernier) a rapporté plus de 40 millions de francs et s'est vendu à plus d'un million d'exemplaires.

Sony ? Ça va

Le Japon est le baromètre mondial du marché de la console. Jetons donc un œil aux meilleures ventes de jeux sur ce support en 2001, histoire de dire que nous nous intéressons aussi au côté obscur de la Force :

1 Final Fantasy X (2 410 768 exemplaires)
2 Gran Turismo 3 A-Spec (1 650 019)
3 Dragon Quest IV (840 004)
4 Everybody's Golf 3 (835 400)
5 Dynasty Warriors 2 (667 101)
6 Devil May Cry (604 189)
7 Metal Gear Solid 2 Sons of Liberty (560 546)
8 Mario Kart Super Circuit (534 449)
9 Super Smash Brothers Melee (504 000)
10 World Soccer Winning Eleven 5 (501 246)

À part Super Smash Brothers (qui tourne sur GameCube), tous ces titres sont destinés à la PlayStation 2.

STOP ET ENCORE

Hier matin, aux chiottes, je feuilletais « Nature », et je suis tombé sur un article parlant d'un cristal un peu magique qui serait capable de stopper la lumière et de la ré-émettre plus tard. Si vous êtes docteur en physique quantique, vous savez sûrement qu'on pouvait déjà réaliser ce tour de passe-passe en faisant passer la lumière à travers une sorte de vapeur d'atome de métal refroidi autour du zéro absolu. Mais l'intérêt de cette nouvelle découverte, réalisée par une équipe américano-coréenne, c'est que ces cristaux sont des solides, donc des éléments faciles à manipuler, ce qui devrait simplifier la vie des concepteurs d'ordinateurs quantiques. Peut-être que dans vingt ans, on entendra : « Je me suis acheté douze kilos de cristal quantique hier, je peux te dire qu'avec ça, j'explose tous les benchs sur Quake 19. »

Le jour G



Ayé, nous avons enfin un début de date pour la sortie de la Gamecube au pays de l'euro. Après un long silence angoissant, Nintendo a finalement annoncé que sa console sera disponible chez nous quelque part au printemps 2002. 300 000 de ces petites briques estampillées « ATI Graphics » attendent déjà sagement dans des cartons pour inonder le Vieux Continent. Notez que cela donnera à Microsoft un léger avantage sur le marché européen, puisque sa Xbox sortira quelques semaines avant la machine de Nintendo, le 14 mars 2002.

Le meilleur AMI de l'homme

La Corée du Sud vient de déclarer la guerre à la France et aux États-Unis. Enfin, plus exactement une bande de barjots nationalistes de là-bas veut paralyser les sites web de Warner Bros, France 2 et France 3, accusant ces médias d'avoir diffusé des émissions « insultantes » sur la consommation de viande de chien dans cette région de l'Asie. Il paraît que bouffer de la terrine de cocker ou du caniche au gingembre fait partie du patrimoine culturel de ce beau pays, et qu'on n'a pas le droit de se moquer… La prochaine fois, pensons donc à bombarder Londres quand les Anglais nous reprocheront de manger des cuisses de grenouilles. (Source AFP)



Scoopy regardant les fourneaux d'un air suspicieux

Steve Jobs's Flying Circus

Pour ceux qui s'étonnent que les ordinateurs Apple soient toujours trop chers de 300 % alors que les salaires des employés d'Apple demeurent au ras de la moquette pour un secteur pourtant high-tech, voici un embryon d'explication. On peut en effet s'étonner que Steve Jobs lui-même n'ait touché que 8 millions de francs l'an dernier alors qu'il possède à peu près 6 % de la société, ou que le directeur général des finances Fred Anderson ait un salaire plafonnant à 500 000 francs mensuels, ce qui est une broutille, je vous l'assure.

La solution tient peut-être dans le jet privé de Jobs (un gadget à 720 millions de francs) qui lui a été donné en 1999 comme bonus pour bons et loyaux services mais qui (selon Annanova.com) n'a été enregistré comme compensation qu'en 2001.

Mon dieu que ce jeu est débile ! Diggles est un soft étrange sorti de l'imagination débridée de développeurs allemands, Innonics. Une sorte de mélange de Sims, de Créatures et de Dungeon Keeper. En fait, un jeu plutôt zen où on passe d'abord du temps à comprendre comment ça marche. En définitive, un truc rafraîchissant à une époque où tous les softs se ressemblent.

Jeu d'Odin, jeu de vilains

Le background de Diggles est vaguement basé sur la mythologie nordique. La séquence d'introduction en 3D plante le décor. Odin, le dieu des dieux, vous apparaît pendant votre sommeil. Vous incarnez le chef du village des gnomes. Odin vous apprend que Fenris, le chien des enfers, a légèrement pété les plombs. Le toutou sème la panique dans le royaume souterrain et Odin a pensé à vous pour le capturer. Fenris devra être ramené au chenil et enchaîné. Et pas avec n'importe quoi. Avec une chaîne magique, appelée Gleipnir, dont il faudra au préalable retrouver les maillons... Accomplir cette dangereuse mission pourra prendre plusieurs décennies et épuiser plusieurs générations de nains. Pendant cette épopée, on ira visiter quatre mondes différents tout en accomplissant moult quêtes. Il s'agira de planifier les activités d'une troupe de nains fouisseurs. Ce qui inclut l'organisation du travail, des loisirs, diverses activités de recherche et des stratégies de combats spéciales. On ne s'ennuie pas au pays des Diggles. Chaque Diggle a un nom, un sexe, divers paramètres de constitution (santé, humeur, alimentation, attention) ainsi que des compétences plus ou moins développées dans des domaines variés. Tenez, je vous présente l'un de mes sujets d'élite : Ursula. Ursula est mariée avec Gudmund. Elle s'est mis au kung-fu depuis peu et se spécialise maintenant en tai-chi. Le graphisme de Diggles est bien adapté au concept. Le moteur est tout en troidé et les animations sont tout ce qu'il y a de plus sympa. Les nains gambadent dans



GENRE
Stratégie

ÉDITEUR
Infogrames

DÉVELOPPEUR
Innonics

SORTIE PRÉVUE
Mars 2002



Jean-Paul le nain est aware : il construit un feu de camp.

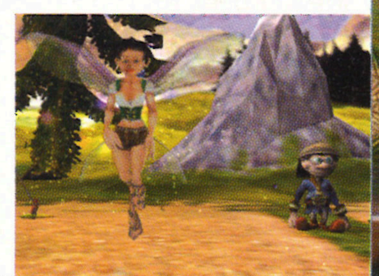


Jean-Paul sait maintenant cuisiner le hamster grillé.



Admirez ces faciès qui respirent l'intelligence !

La fée clochette nous guide dans le tutorial avec son petit accent craquant.







Mes nains dans leur activité préférée : le perçage de tunnels.

la nature. Quand ils ne sont pas occupés à leurs tâches habituelles, on a souvent droit à une mimique débile. Genre : ils jouent au foot avec des pierres, roupillent à l'ombre d'un champignon géant ou essayent d'attraper des papillons. Oui, le style de graphisme mignon qui fera fondre votre copine.

Un nain vaut mieux que deux tu l'auras

On dirige donc des nains. À la base, le nain est passé maître dans le creusage de tunnels souterrains. Voilà la similitude avec Dungeon Keeper. Avec la souris, on trace le plan des futurs tunnels. Et nos gnomes pleins d'entrain se lancent, la pioche à la main, pour découper la roche selon notre tracé. D'excavation en excavation, nos nains découvrent de nouveaux tunnels ou tombent sur des salles secrètes. Ils récupèrent des objets spéciaux qui leur apportent de nouvelles compétences. Ou bien ils collectent des machins bien utiles au pays des nains, comme les champignons dont ils se nourrissent (après les avoir fait rôtir sur un feu de camp), ou bien des chenilles ou des hamsters. Je vous avais prévenu, c'est bien débile. Ils font des réserves de pierre et de bois qui leur permettront ensuite de construire des bâtiments particuliers comme une tente, une distillerie, une maison de tailleur de pierres... Seuls certains nains auront la possibilité de construire ces édifices. Par exemple, pour le tailleur de pierre, le nain bâtisseur devra avoir une compétence de niveau 3 dans le travail de la pierre. Ah ben oui, le façonnage de gravillons est un métier qui ne s'improvise pas.

Bon, je ne suis pas en train de vous dire que Diggles est le jeu qui va révolutionner le monde vidéoludique du nouveau millénaire. D'abord ceci est une version non définitive. Il s'agit de voir ce que vaut le concept à l'usage. Creuser des tunnels, ça peut s'avérer rapidement gonflant. Mais Diggles est plutôt plaisant de prime abord. Et puis la localisation m'a bien fait marrer. Ce sont apparemment des « étrangers de souche » qui ont été mis à contribution pour faire le doublage des voix. Pendant tout le tutorial on est épaulé par une espèce de fée clochette en short tyrolien. L'actrice qui fait le doublage parle avec un petit accent pas désagréable du tout, style suédoise dans les pubs pour les Krisprolls. Alors forcément, on se prend au jeu. D'autres détails viennent mettre de l'ambiance comme ces nains qui, quand ils se rencontrent, entament des discussions endiablées sur des sujets ineptes.

Un soft marrant assurément. Mais comme on dit chez nous, attendons le test final.

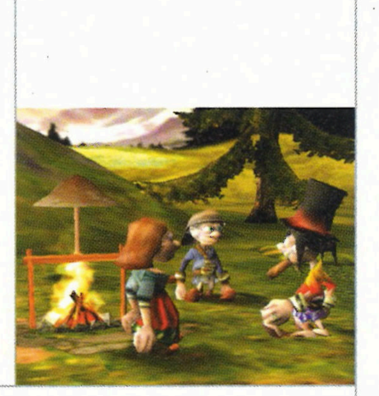
iansolo







Voyage au centre de la terre...



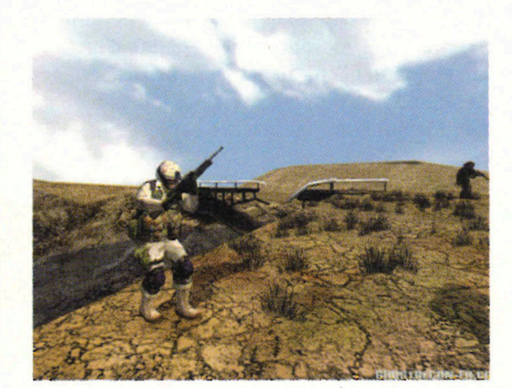
CeNsuS

Le premier détecteur de connerie humaine au fonctionnement scientifique et impartial a été mis au point. La firme MessageLabs (un ISP) mesure depuis trois ans le nombre d'e-mails vérolés envoyés par des virus qui se baladent sur le Net. Un constat accablant pour leurs internautes qui, par leur ignorance des règles élémentaires de l'informatique de base, ont relayé 184 000 virus il y a deux ans (en 2000) et plus d'un 1,6 million au cours de l'année passée. Ramené à un décompte à petite échelle, cela nous fait un virus tous les 370 e-mails.



Loin du cœur et loin des yeux

Ubi Soft annonce qu'un Mission Pack pour Ghost Recon est en préparation. Le simulateur de troufion d'élite de chez Red Storm devrait s'enrichir de 8 nouvelles missions solo nous emmenant flinguer les ennemis de la démocratie et du superbowl en Afrique de l'Ouest, lors d'un conflit opposant l'Érythrée et l'Éthiopie (ça y est, vous avez pigé le titre idiot de cette news). L'add-on sera aussi livré avec de nouvelles cartes multijoueurs destinées aux rares possesseurs de Ghost Recon qui ne se sont pas encore flingués en découvrant l'énorme tas de bugs qu'est la partie réseau de ce jeu (à l'heure où vous lirez ces lignes, un patch devrait heureusement être sorti...). Cet add-on est prévu pour mars 2002, ce qui pourrait correspondre à la date du prochain débarquement américain en Somalie.



Napster : retour sans fanfare

Pendant que les rafles anti-piratage portent leurs fruits, Napster tente un come-back plutôt discret : ses auteurs ont envoyé quelque 20 000 exemplaires de leur nouveau logiciel à des bêta-testeurs. Ce soft permet à l'industrie du disque de prélever sa dîme sur la musique échangée grâce à ce logiciel. Avant sa fermeture sous la forme qu'on lui connaît, ce soft, qui agissait à l'époque en toute illégalité, totalisait près de 60 millions d'utilisateurs.

napster

Telex

ID Software a rendu publique, sous licence GPL, la totalité du code source de Quake 2. Cela pourrait par exemple servir de moteur 3D gratos pour les petits développeurs qui n'en veulent. Ça se choppe sur le FTP de ID : ftp.idsoftware.com/idstuff/source/

Les G4 envahissent le Pakistan

Le gouvernement américain vient de laisser tomber diverses mesures interdisant l'export des super-ordinateurs. Cet ensemble de lois qui date déjà de quelques années était conçu au début pour ralentir l'URSS dans ses recherches, puis pour limiter l'escalade et l'accession aux armes nucléaires de l'Inde et du Pakistan. Ce qui, on le voit clairement aujourd'hui, a plutôt bien marché. Ces dernières années, les services de marketing les plus retors en avaient même fait un argument publicitaire, comme chez Apple où l'on se vantait d'avoir un processeur interdit à l'export à cause de sa surpuissance.

Bref, toutes ces mesures me semblent un peu tardives, sans vouloir faire ma Cassandre. Enfin, on verra ça l'hiver prochain, quand mes vestes en cachemire brilleront d'une lueur verte la nuit tombée.



Les ForCes Qui boUgent

Rage Software va se lancer dans le shoot à la première personne avec Mobile Forces. Histoire de ne pas partir les mains vides, ils se sont offert le moteur 3D de Unreal, ainsi que les services d'un ancien membre de l'équipe de Gran Theft Auto III, l'un des meilleurs jeux console de ces cinq dernières années, pour s'occuper du modèle physique des différents véhicules du jeu. Oui, on aura pas mal de kilomètres à faire à pied avec une grosse mitrailleuse sur les épaules, mais il y aura aussi beaucoup d'engins à piloter pour génocider de l'ennemi à une vitesse de croisière appréciable. L'environnement du jeu sera dans les teintes réalistes, avec des niveaux genre dock crados ou base polaire, et neuf armes issues du monde réel de la vraie guerre qui tue. Sortie prévue au second trimestre 2002.

Cryo et Intelligent Games nous sortent de leur chapeau magique un jeu de stratégie temps réel où il sera question de monstres de série B. Dans Monster Ville, Dracula, la Créature du bon Dr Frankenstein, Quasimodo et, ha ha ! l'impayable Mutant Metaluna ont décidé de se mettre à la politique dans le but de se faire élire maire de la ville. Quel bien beau scénario de jeu !
Le joueur pourra diriger ses monstres dans la ville afin de gagner un maximum de soutien de la population. Évidemment, chaque créature disposera de super pouvoirs, de phobies et de besoins spécifiques. Ainsi, Dracula aura besoin de sang, ne supportera pas la vue des croix, pourra utiliser un gaz hypnotisant ou bien se transformer en chauve-souris. De son côté, Quasimodo sera bercé par le son des cloches et charmera les électeurs potentiels en leur fredonnant des chansons pleines de cathédrales. Arg ! En récupérant des objets et en les plaçant à différents endroits de la ville,


Qu'est-ce qu'on ne ferait pas pour se faire élire maire.

nos braves monstres pourront en outre se donner du courage ou bien faire peur aux autres. Chaque objet n'ayant pas les mêmes effets suivant les monstres. Tenez, ce miroir par exemple. Bien placé, il fera fuir Quasimodo qui ne supporte pas son image. Alors que Dracula sera content de s'en servir pour approcher ses proies sans être vu.
L'objectif étant de se faire élire maire, nos affreux auront bien des difficultés à convaincre les humains de voter pour eux. Dracula a besoin d'un maximum de voix mais, exsangues, les électeurs auront-ils encore la force de placer leurs bulletins dans l'urne ?


Et Tibéri repart comme il est venu : en soucoupe volante...

MONSTER VILLE

GENRE
Stratégie temps réel

ÉDITEUR
Cryo

DÉVELOPPEUR
Intelligent Games

SORTIE PRÉVUE
Mars 2002



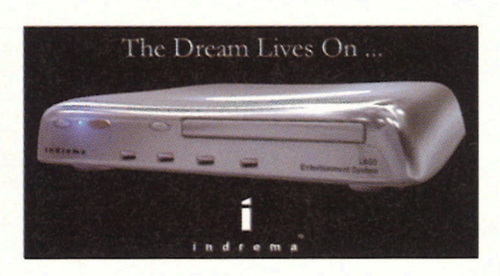
Heureusement, pour augmenter le soutien de la population, on pourra s'approprier différents bâtiments de la ville. Le contrôle des bâtiments gênera ou aidera certains monstres et leur permettra de gagner des alliés. Par exemple l'hôpital fournit du sang à Dracula, ce qui le rend plus fort ; ou des cerveaux dont se nourrit, ha ha ! l'inoxydable Metaluna. Le même hôpital terrorise Frankenstein qui, décidément, ne supporte plus les opérations chirurgicales.
Le monstre qui contrôlera le cimetière recevra le soutien de la Momie.
Enfin, car tout doit avoir une fin, les monstres, s'ils se débrouillent bien, construiront des maisons pour faire venir à eux les militants : des vampires pour Dracula, des aliens pour, ha ha ! Metaluna. Or, c'est bien connu, le militant est habile à convaincre les foules, en organisant des manifestations ou en collant des affiches.
Monster Ville sera réalisé tout en troidé.
On nous susurre qu'il disposera d'une fonction de zoom avantageuse. Le joueur pourra ainsi positionner sa caméra à loisir. Soit au niveau des monstres pour mieux les diriger. Soit bien en arrière, pour avoir une vue d'ensemble de la carte. Les photos actuelles du moteur ne permettent pas de penser que Monster Ville sera le plus beau jeu de sa catégorie.

lanselo





LES Oscars de la vapeur



Le site Wired.com a rendu son verdict quant aux dix produits Vaporware les plus offensants par leur absence. Cette année, on a en vrac l'Indrema, cette console qui était censée tuer celles des méga-corporations comme Sony, Microsoft et Nintendo ; en fait, de celle-ci, on n'a vu que quelques communiqués de presse assez menaçants, et puis pfuiit ! plus rien. Autre truc méga-pitoyable, le « Peekabooty », un navigateur web anti-censure, lutant contre l'hégémonie gouvernementale que l'on n'attend plus depuis un an et demi. Les auteurs de ce dernier, le fameux Cult Of The Dead Cow (à qui l'on doit quelques outils de hack débiles) l'ont repoussé d'une semaine, puis d'un mois, puis de plus rien. Autre princesse de la pipeauterie, Apple, qui a, avec son complice de toujours Adobe, annoncé le très fantomatique Photoshop OS X. Ce dernier a convaincu pas mal de gogos de changer de Mac OS en attendant la venue de l'arlésienne. D'après de vulgaires rumeurs, l'un des deux gus aurait même diffusé une news annonçant qu'une bêta du logiciel traînait çà et là. Bah, passons directement au grand gagnant de cette année : Duke Nukem Forever. Sur le site de 3D Realms, on peut lire : « Il n'y a pas de date de sortie ; si vous avez un ami qui prétend avoir une info confidentielle à ce sujet, ou un site de jeu ou un magasin clamant la même chose, en fait, ils ne savent que dalle, point final. » Mais recevoir l'Award du Vaporware n'a pas trop fait rigoler Scott Miller de 3D Realms, qui a répondu : « C'est un jeu très ambitieux… Nous allons créer de nouveaux standards. » Laissons à ce sujet le mot de la fin à un journaliste, qui a écrit : « C'est le jeu dont je parlerai à mes petits enfants pour expliquer ce que signifie « attendre », et là, ils me répondront : oui on sait, on l'attend nous aussi. »

Une grenouille contre 20 teraflops

Le super ordinateur du mois sort une fois de plus du garage de monsieur IBM. Il s'appelle Blue Storm et vient tout juste d'être installé au centre européen de météorologie. Sa capacité sera de 7 teraflops dans un premier temps (7 000 milliards d'opérations à la seconde), avant de passer à 20 teraflops en 2004, la puissance nécessaire pour traiter rapidement les milliers d'équations pleines de chaos des derniers modèles météorologiques. Cela devrait permettre aux Européens nantis que nous sommes d'avoir des prévisions très fiables à quatre jours. Une occasion de plus pour glorifier les progrès techniques extraordinaires de notre grande civilisation.

Orcs, Nains et Wargs

Hop, en attendant de voir quoi que ce soit du jeu, voici plein de nouvelles sur l'adaptation de Warhammer Battle (ce génial jeu de plateau avec figurines) que vous pourrez trouver sur sa page officielle, au www.warhammeronline.com/ pages/page_2.html. Contrairement aux dernières rumeurs qui faisaient état d'un éventuel passage en jeu solo, il n'en est rien : on reste bel et bien devant un jeu massivement multijoueur, dans un monde persistant où des quêtes auto-générées mêlant batailles et exploration nous feront découvrir un univers immense. Si on ne doute pas que le principe est tout à fait passionnant, reste encore à voir si les développeurs seront capables de mener à bien un boulot aussi énorme (gestion de toutes les unités et leurs variables, gestion du mode tour par tour).

Neverwinter Nights, repoussé de deux cents ans

Des fois, y a des gars qui feraient mieux d'y regarder à deux fois avant de se lancer dans un procès débile. Bioware, qui avait attaqué Interplay en justice pour rupture de contrat, avant de subir à son tour les assauts légaux de Titus, se retrouve un peu comme un gros nain : il récupérera peut-être Neverwinter mais en aucun cas la licence Donjons et Dragons concédée par Wizard of the Coast à Interplay. Du coup, ils se retrouveront avec un joli moteur mais totalement vide au niveau du système de jeu. Wizard of the Coast est formel à ce sujet : les gars de Bioware iront sucer des graviers sur Pluton avant de pouvoir sortir un jeu AD&D sans licence. Du coup, deux solutions de base : soit ils reviennent en remuant la queue tout penauds devant Interplay, soit ils créent un nouveau système de jeu vite fait. C'est ce qu'avaient fait à l'époque les auteurs de Fallout (deux ans et demi de retard), qui s'étaient vu finalement refuser par Steve Jackson's Games le droit d'utiliser la licence GURPS. Ils avaient alors développé un système de jeu d'une égale qualité (sinon meilleure, pour un jeu vidéo). Bref, on va plutôt jouer à Morrowind en attendant.

Telex

Microsoft annonce avoir vendu 17 millions de Windows XP en deux mois de commercialisation. C'est un record pour la marque. Ah oui, ils ont aussi vendu 1,5 million de Xbox aux États-Unis depuis le 15 novembre.

Un peu comme « Titanic »

"ET ALAFIN, JE ME MARIE?"
…OUAIS!
OUAIS
"AVEC DES DENTELLES?"
OUI!
"ET DES TAS D'ARGENT?"

LES AVENTURES DE JULIA ROBERTS WORLDE

Après le bouquin, le film. Le plus gros naufrage de la courte histoire des Dotcoms, celui de Boo.com, va faire l'objet d'une adaptation cinématographique. C'est l'équipe de Bridget Jone's Diaries et Notting Hill (une comédie romantique un peu niaise avec Hugh Grant et Julia Roberts) qui est en charge du projet. Rappel du scénario : une top-model suédoise et deux ou trois de ses amis neuneux fondent une start-up à Londres basée sur la vente de vêtements branchés sur le Net. Avant même que le site n'ouvre, sa valeur boursière approche les deux milliards de francs, on est en pleine folie spéculative sur tout ce qui touche Internet. Un an et demi plus tard, Boo.com s'effondre comme une merde, laissant quelques millions de dettes à ses fournisseurs. Dans un monde sensé, les responsables de ce fiasco auraient dû passer le reste de leur vie en exil dans une grotte sibérienne plutôt que toucher des millions en droits d'auteur.

Difintel - Micro

JEUX VIDÉO - MULTIMÉDIA - TÉLÉPHONIE - D.V.D



LE NUMÉRO 1 DU JEU VIDÉO EN EUROPE

FRANCE

01 Bourg en Bresse 04 74 23 13 54
01 Ferney Voltaire 04 50 40 43 43
01 Hauteville 04 74 40 04 28
02 Chauny 03 23 38 00 10
02 Laon 03 23 79 08 84
06 Menton 04 93 28 26 55
07 Aubenas 04 75 93 50 82
07 Annonay 04 75 67 70 76
08 Charleville 03 24 57 98 93
09 Pamier 05 34 01 02 14
11 Narbonne 04 68 42 37 58
12 Rodez 05 65 67 06 15
13 Fos-sur-Mer 04 42 05 02 07
14 Bayeux 02 31 51 00 99
15 St flour 04 71 60 13 91
15 Aurillac 04 71 43 56 56
22 Dinan 02 96 85 17 54
24 Périgueux 05 53 53 55 54
25 Montbelliard 03 81 94 17 09
26 Romans 04 75 72 78 34
26 Valence 04 75 78 09 68
27 Le Neubourg 02 32 07 00 35
27 Louviers 02 32 40 78 67
30 Ales 04 66 52 44 66
31 Fenouillet 05 61 70 81 05
31 Muret 05 34 46 07 70
31 Roques-sur-Garonne 05 61 72 06 64
31 Saint-Gaudens 05 62 00 31 10
31 Toulouse 05 61 21 22 02
32 Auch 05 62 61 28 20
33 Arcachon 05 56 83 58 23
33 Bordeaux 05 56 79 05 52
33 Langon 05 56 63 00 33
34 Agde 04 67 21 32 71
34 Béziers 04 67 49 01 65
34 Sete 04 67 46 16 18
35 Fougères 02 99 94 21 00
35 Vitre 02 33 55 10 37
38 Grenoble 04 76 09 26 68
38 La Tour du Pin 04 74 83 31 45
38 Voiron 04 76 67 46 95
39 Lons Le Saunier 03 84 24 41 59
40 Dax 05 58 56 29 03
40 Mont-de-Marsan 05 58 45 06 08
41 Vendôme 02 54 67 00 90
42 St-Etienne 04 77 49 00 69
43 Vals-Près-Le-Puy 04 71 04 26 91
44 Nantes (Orvault) 02 40 59 53 00
44 Nantes 02 40 35 50 90
44 Chateaubriant 02 40 81 40 50
45 Orléans 02 38 62 76 76
47 Marmande 05 53 20 49 15
50 St Hilaire 02 33 49 47 11
52 St Dizier 03 25 96 09 74
53 Evron 02 43 01 33 67
53 Ernée 02 43 05 82 37
53 Mayenne 02 43 32 01 89
54 Nancy 03 83 30 45 67
54 Longwy 03 82 23 25 15
57 Forbach 03 87 88 67 16
57 Thionville 03 82 53 08 02
57 Metz 03 87 74 65 70
59 Cambrai 03 27 70 22 56
59 Tourcoing 03 20 27 00 44
59 Hazebrouck 03 28 50 10 16
60 Chantilly 03 44 57 69 78
60 Clermont 03 44 50 41 00
60 Crépy en Valois 03 44 59 28 18
61 Argentan 02 33 67 29 00
61 L'Aigle 02 33 34 27 00
61 Alençon 02 33 28 85 73
62 Boulogne-sur-Mer 03 21 91 03 02
62 Calais 03 21 19 07 00
62 Lens 03 21 78 75 40
64 Bayonne 05 59 25 78 09
64 Biarritz 05 59 24 39 07
65 Lourdes 05 62 42 30 68
67 Haguenau 03 88 63 88 36
71 Digoin 03 85 53 75 77
71 Macon 03 85 39 09 52
71 Montceau-Les-Mines 03 85 57 29 49
71 Le Creusot 03 85 55 08 02
72 La Flèche 02 43 94 99 79
72 Le Mans 02 43 24 16 01
74 Cluses 04 50 96 68 51
74 Annecy 04 50 52 86 02
75 Paris 17ème 01 47 64 15 96
76 Rouen 02 35 73 68 50
76 Yvetôt 02 32 70 00 47
77 Fontainebleau 02 33 49 47 11
77 Montereau 01 60 73 59 94
77 Ozoir la Ferrière 01 60 18 54 48
77 Melun 01 64 39 40 00
77 Chelles 01 64 21 55 44
77 Fontainebleau 01 60 71 91 14
77 Nemours 01 64 45 54 58
77 Brie Comte Robert 01 60 62 05 43
78 Elancourt 01 30 13 87 30
78 Montigny le Bretonneux 01 39 44 06 76
81 Albi 05 63 49 02 99
82 Montauban 05 63 92 13 13
84 Apt 04 90 74 31 83
85 Challans 02 51 49 77 92
85 Les Sables d'Olonne 02 51 32 16 39
86 Châtellerault 05 49 21 47 35
88 Epinal 03 29 82 06 97
91 Savigny 01 69 24 21 04
92 Asnières 01 47 33 19 76
92 Boulogne 01 41 41 92 92
92 Issy-les-Moulineaux 01 45 29 00 03
92 Rueil Malmaison 01 47 51 93 10
93 Livry Gargan 01 43 30 24 25
93 Montreuil 01 41 58 11 11
93 Tremblay-en-France 01 49 63 19 93
94 Cachan 01 47 40 08 15
95 Enghien les Bains 01 34 17 10 88
95 Sarcelles 01 39 92 47 16
97 Cayenne 05 94 28 25 28
97 Fort de France 05 96 70 79 67
97 Le Tampon 02 62 57 60 49
97 St Joseph ouvert
97 St Pierre 02 62 96 75 38
97 Point à pitre 05 90 21 88 50
97 St Denis 02 62 94 40 80
97 Guadeloupe 05 90 21 88 50
98 Nouméa 00 687 26 43 34

EUROPE

SUISSE : 1 magasin

ESPAGNE : 3 magasins

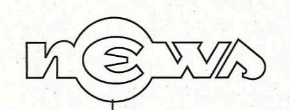
BELGIQUE : 2 magasins
Mons. 065 84 60 33
Saint Ghislain : 065 80 36 92

OUVERTURES PROCHAINES

FRANCE/DOM–TOM

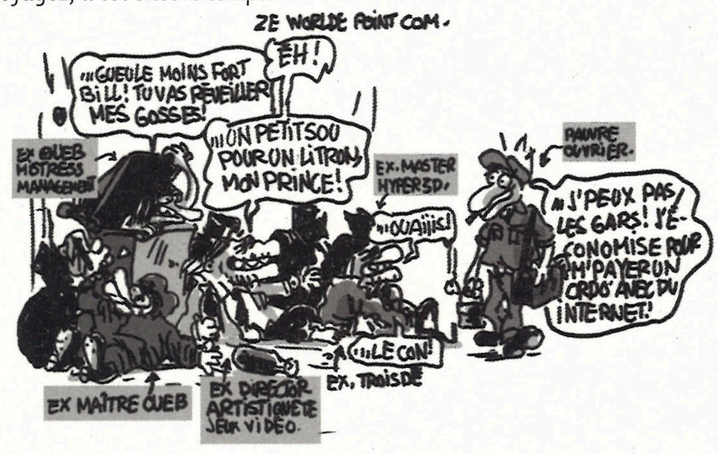
• Beauvais • Briançon • Crest • Hyères •
• Juan les pins •

espritdesign



Ça ira mieux demain

2001 fut une année faste pour le secteur des nouvelles technologies aux États-Unis. Pas moins de 100 000 personnes travaillant dans un quelque-chose-point-com se sont retrouvées à la rue, soit une augmentation de 250 % par rapport à l'année précédente. Évidemment, on accuse l'éclatement de la bulle de spéculation Internet et les événements du 11 septembre. Le cabinet d'études qui a sorti ce chiffre nous dit aussi que la situation semble se stabiliser, et que les sociétés qui ont échappé au couperet en 2001 ne licencieront plus trop en 2002. D'autres, dont moi, disent : ne les écoutez pas, négociez des indemnités et fuyez, il est encore temps.



2001, l'odyssée du rien

La première année du nouveau millénaire s'est donc terminée avec autant d'imbécillités qu'en janvier dernier. Côté informatique, les experts ont affirmé que 2001 avait vu des menaces sans précédent viser le monde des affaires et de l'informatique personnelle, notamment avec 12 000 nouveaux virus et chevaux de Troie. La plupart d'entre eux ont d'ailleurs réussi à se faufiler un peu partout sur le Globe, comme le Code Rouge, le Circam, le Kournikova ou le Nimda. Bref, plein de noms ridicules pour des petits programmes à trois balles qui ont pourtant fait des ravages. Au moment où l'année 2002 commence sur une « note joyeuse » avec la quasi-promesse d'une guerre nucléaire entre l'Inde et le Pakistan, il serait dommage que ces gâche-Noël de piratins repassent à l'offensive eux aussi.

YJÉTROUA

Vous attendez avec impatience Imperium Galactica III. Nous aussi. Communions donc ensemble dans la joie et la félicité en découvrant les derniers détails révélés par Philos Entertainment, qui ont repris le flambeau de la série créée à l'origine par Digital Reality. Dans IG III, l'univers contiendra six espèces différentes (notez que seuls les humains devraient être jouables), une centaine de planètes, des vaisseaux par douzaines (destroyers, croiseurs, colonisateurs...) et trois types de colonies : industrielle, scientifique ou dédiée à la production en masse d'engins spatiaux. Pour les combats, les développeurs promettent du changement, avec des unités qui pourront se contrôler plus précisément, comme dans une simulation classique. En revanche, il est peu probable que IG III soit jouable en réseau... Sachez qu'à l'heure où vous lirez ces lignes, une démo viendra probablement de sortir sur le Net.

Jour de deuil à Londres



C'est avec une grande tristesse que l'on apprend la mise en liquidation de Playing Fields. Playing Fields, c'était l'une des plus anciennes et plus importantes salles de jeu en réseau d'Angleterre (ma préférée de Londres), ainsi qu'une page web peu connue mais bourrée d'infos. Donc, après cinq ans, elle met les clefs sous la porte. Voilà, fin de la séquence nostalgie (très chic d'avoir une salle de jeu préférée à Londres. Vous voulez une adresse de crêperie à Santa Cruz ? ndrc).

Le GRAND prix du déb' du mois est décerné À...

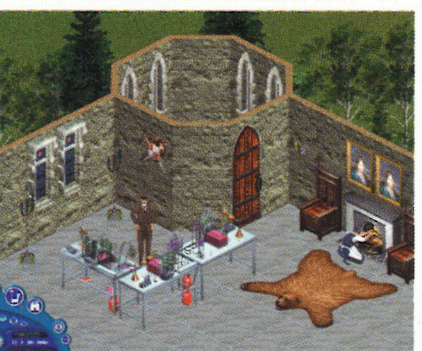
...Un programmeur thaïlandais affirme qu'il a conçu un soft capable d'éloigner les moustiques. Celui-ci fonctionne tout simplement grâce aux hauts-parleurs de votre PC, qui se mettent à diffuser des sons situés dans une bande comprise entre 15 et 20 Khz. Le moustique est alors pris dans une zone de turbulences et prend bien soin de l'éviter, histoire de ne pas trop fatiguer ses petites ailes. Pour une utilisation optimum, il faut donc bosser 24 heures sur 24 ou coucher avec son PC. L'inventeur, monsieur Saranyou Punyaratabunbhu, qui a certainement dû mettre moins de temps à programmer son soft que moi à écrire son nom correctement, a mis son invention sur un site web, thaiware.com, où, d'ores et déjà, de nombreuses personnes se plaignent de souffrir d'un gros mal de crâne. Plus inquiétant : il rajoute que « les moustiques sont connus pour leur faculté d'adaptation au son, ce qui signifie que ce programme peut devenir inutile ». Waow.

Telex

Le gag du mois, c'est la démo solo de Medal Of Honor que Amazon.com met en vente pour six balles d'euros. Oui, ils ne doutent de rien. Oui, ils se touchent grave comme jamais.

Will WRIGHT au SOMmet de SA glOirE

Cette fois, c'est au tour de Will Wright (Les Sims, Sim City, Sim Will Wright) d'être accueilli à l'Académie interactive des arts et des sciences lors des Awards qui se tiendront à la fin de ce mois à Las Vegas.



Le président de l'académie a déclaré : « Will Wright est un visionnaire dans le vrai sens du mot et le choix naturel pour l'Award de cette année. Il a créé des expériences ludiques à la fois originales, amusantes et socialement responsables. » Dans le passé, l'académie a élu à cette place Shigeru Miyamoto de Nintendo, Hironobu Sakagushi de Square, John Carmack et Sid Meier. L'élection se fait par vote, après une orgie romaine bien arrosée.



Entre deux Imperium Galactica, le développeur Digital Reality bosse chez Cryo pour les vacances. C'est tout du moins sa toute première collaboration avec l'éditeur français sur leur nouveau titre Haegemonia. Pour ne pas changer et rester dans un thème qu'ils maîtrisent (la science-fiction) à la perfection, ils nous sortent un jeu 3D de stratégie spatiale. L'idée globale qui régit ce produit est que l'on peut contrôler la totalité de son empire, du combat à la politique en passant par l'extraction des ressources, même s'il est vrai que le jeu est tout de même très orienté affrontements.
Le personnage évoluera dans la hiérarchie militaire et gagnera en grade, en pouvoir et en possibilités, contrôlant de plus en plus d'aspects du jeu. Oui, c'est un peu l'inverse de la réalité. Le background se déroule « dans un proche futur » (sans aucun doute en novembre



HAEGEMONIA





GENRE
Stratégie spatiale

ÉDITEUR
Cryo Interactive

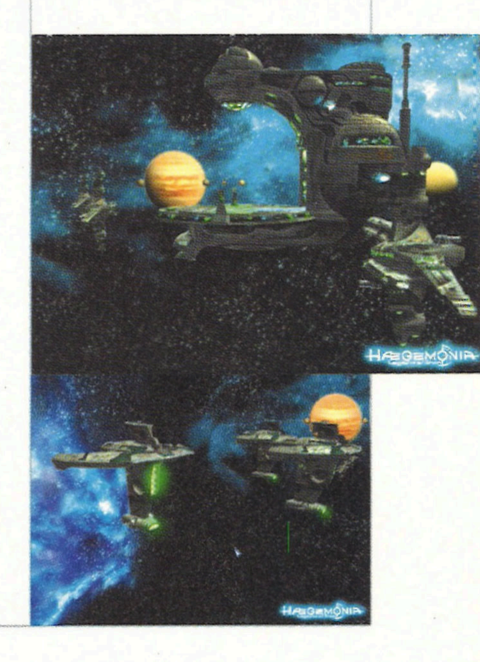
DÉVELOPPEUR
Digital Reality

SORTIE PRÉVUE
Mai 2002

2003, époque où l'ensemble de l'humanité utilisera enfin les moteurs à antimatière), à l'époque où nos colonies, Mars en tête, se rebelleront contre le pouvoir central. Le joueur devra donc choisir un camp dès le début et se lancer dans des guerres fratricides juste avant de se réconcilier avec son pote martien lors d'une touchante soirée musette interstellaire. À ce moment-là, l'union sacrée pourra aller conquérir de nouveaux territoires situés au-delà de notre système solaire.
Côté moteur graphique, on a le droit à un truc propriétaire. Tant mieux, car rappelez-vous que les gars de Digital Reality sont les princes de l'interface et les Ayatollahs de l'effet graphique. Au niveau performances, on annonce un affichage de plus de 100 000 polygones en même temps, un système dynamique contrôlant le niveau de détail et vingt bonnes minutes de cinématiques. Côté multijoueur, on devrait pouvoir atteindre les 16 joueurs.
Imperium Galactica II est certainement l'un des jeux de gestion spatiale les plus performants que l'on ait pu voir et il possède sans conteste l'interface la plus inventive et agréable dont j'ai vu doté un jeu de ce genre. Du coup, nul doute qu'Haegemonia est un produit à suivre de près, surtout au vu des images qui sont déjà belles à en crever.

Bob Arctor





Figurez-vous qu'il y a des gens un peu étranges qui n'achètent pas leurs cartes graphiques en OEM chez les Taiwanais à 70 % du prix catalogue, mais dans de grandes boutiques avec des vendeurs en veston vert et marron. Comme ça, ils ont une belle boîte en carton (jetée au bout de trois jours), un manuel (jamais ouvert) et un jeu en bundle que les professionnels du milieu appellent « la bouse en 3D avec plein de couleurs vives pour impressionner le pigeon ». C'est justement sur le secteur des jeux en bundle que les développeurs anglais de Rage se sont fait connaître il y a quelques années, lors des premiers balbutiements de l'accélération 3D, en refourguant à la moitié de la planète un jeu de shoot décérébrant, Incoming. Depuis, du polygone a coulé sous les ponts



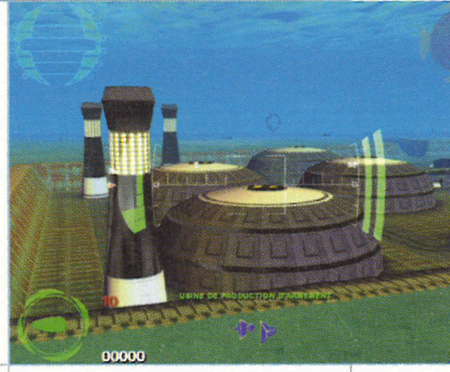
Incoming Forces : Deliverance

GENRE
Shoot qui tache

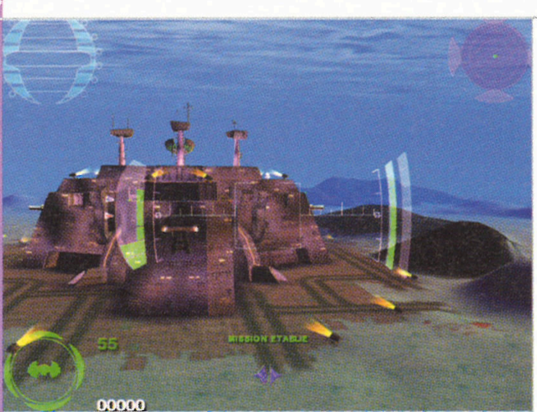
ÉDITEUR
Rage Games

DÉVELOPPEUR
Rage Games

SORTIE PRÉVUE
Bientôt



Vite, vite, trouvons une légende rigolote à faire sur cette photo d'usine d'armement.



(il y a notamment eu Hostile Waters, du même développeur), mais Rage n'a pas oublié son premier amour et nous en prépare même une suite, qui ne s'appellera pas Incoming 2 mais Incoming Forces : Deliverance, pour le plus grand plaisir du testeur payé au signe que je suis.

Comme d'hab, le scénario tient sur un confetti : blabla l'espèce humaine envoie une armada dans l'espace blabla votre planète est menacée blabla vous serez en première ligne pour repousser l'invasion blabla. Cette histoire servira surtout de prétexte à un nouveau carnage en 3D. Comme dans Incoming, nous aurons le choix entre dix véhicules à piloter : des chars futuristes, des avions futuristes aussi, et même des tourelles de défense pour certaines missions. Leur maniement sera simple, pour ne pas dire simpliste, et le gameplay aura évidemment les deux pieds du côté arcade, le challenge ne venant pas de l'intelligence des ennemis, mais plutôt de leur nombre (comme dans Space Invaders ! ndrc). À l'instar de Hostile Waters, il sera aussi possible de donner des ordres à des véhicules alliés et de changer d'engin en cours de mission. Bref, ce jeu devrait parfaitement s'inscrire dans la lignée des précédentes réalisations de Rage, avec comme toujours une 3D pimpante et proprette.

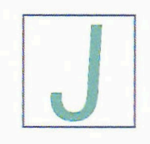
Ackboo

Tout le monde aura reconnu le vaisseau XYF-106Z en approche finale de la planète Alpha-Chougnâh 36-K.

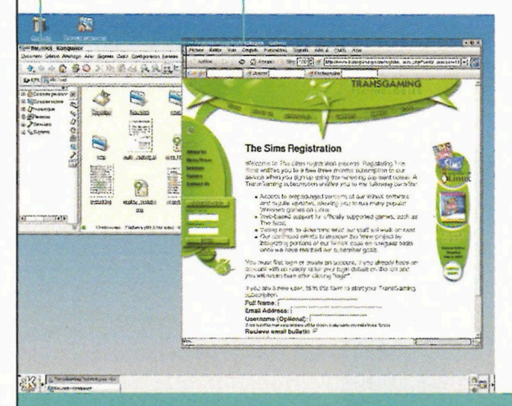




OK, j'ai des chasseurs ennemis qui me bombardent la gueule, mais au moins, ma tourelle laser est exposée plein sud.



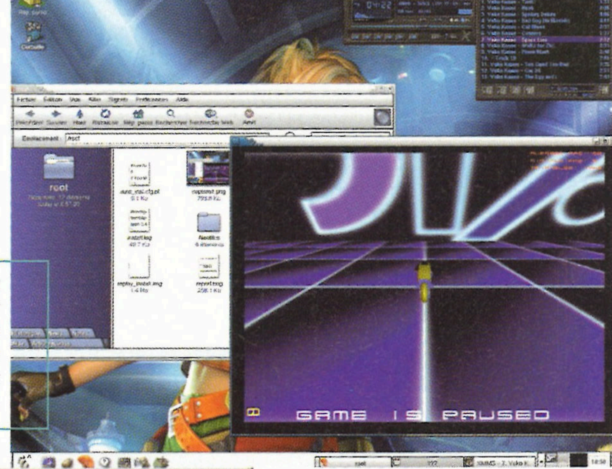
'ai beau être le plus calé de la rédaction en systèmes d'exploitation alternatifs, je reste un béotien par rapport aux vrais fans de Linux. Et au moindre pépin, l'OS aux pingouins ne se prive pas de me le rappeler. Pourtant, l'installation de la distribution Mandrake 8.1 (d'origine française, bravo les gars !) est un modèle du genre. Le programme graphique DrakX prend tout en main dès le boot du CD et si votre configuration n'est pas trop récente, vous serez sous Linux très vite, sans plus de problèmes que pour une installation de Windows XP. Manque de bol, si votre carte graphique ou sonore est toute nouvelle, vous voilà catapulté dans les affres de la configuration de XWindow et autres modules rebelles. Et qui tâte une fois dans sa vie de l'éditeur VI en mode texte (prononcez : « Vi Aïe » pour bien comprendre) regrette généralement vite ce bon vieux Edit du DOS. L'installation d'un simple driver graphique optimisé peut tenir du parcours du combattant. Et ce, malgré les efforts de certains constructeurs qui consacrent pas mal de ressources au développement de pilotes Linux. Quand on en arrive à l'étape « si tout le reste a foiré lamentablement, recompilez le driver à partir du blablablabla », on regrette les installations automatiques lourdingues d'ATI sous Windows. Si, c'est possible... En fait, sans ces problèmes de drivers et d'installation de nouveaux périphériques/programmes, utiliser Linux avec des interfaces graphiques du style KDE ou Gnome est extrêmement simple et agréable. En plus,



L'interface KDE de base est sobre mais n'a rien à envier aux systèmes de Microsoft.

LINUX MANDRAKE 8.1 GAMING EDITION

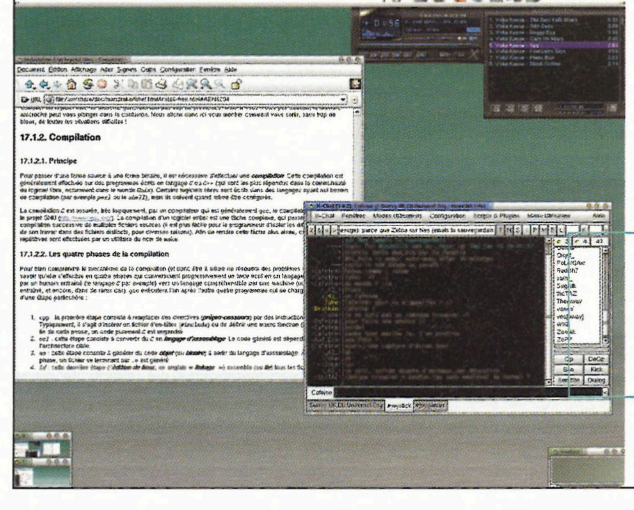
>GENRE : OS
>ÉDITEUR : MANDRAKESOFT
>DÉVELOPPEUR : MANDRAKESOFT
>SORTIE : DISPO



Les aventuriers aiment souvent utiliser l'interface Enlightenment, dont le look est complètement paramétrable.

la documentation livrée avec cette distribution, bien qu'en anglais, est très complète. Les progrès de Linux ces dernières années sont indéniables, mais il manque encore une couche de vernis apte à rassurer l'utilisateur lambda, par définition peu aventureux. Cela dit, MandrakeSoft est au top, côté facilité d'utilisation. Le développement d'outils tel que Harddrake pour la reconnaissance automatique du matériel d'un PC représente un énorme pas en avant. Sauf que sans les bons drivers, ça ne sert à rien. Ma carte son Terratec, malgré un processeur reconnu par Harddrake, a fini par céder sa place à une SB Live par exemple... Le nombre de logiciels présents dans cette installation est phénoménal mais côté jeu, comment ça se passe ? Très bien pour Les Sims. Cette édition Linux est parfaitement stable et fonctionne grâce à WineX (de TransGaming Technologies). Mais pour le reste, c'est moins rose. Car pour faire tourner d'autres jeux, il faut soit se taper la compilation à la main de WineX (en version Alpha, bon courage) ou payer 5 dollars par mois à TransGaming pour bénéficier d'une version toujours à jour (ou de versions spécifiques à certains titres). Vu les résultats aléatoires de la chose, mieux vaut garder son argent. Ceux qui veulent utiliser Linux et jouer peuvent donc prendre la version classique de la Mandrake 8.1 et garder leur bonne vieille partition Windows dans un coin : ça reste toujours la solution la plus efficace et la moins onéreuse pour bénéficier du meilleur de ces deux mondes.

CAFÉINE



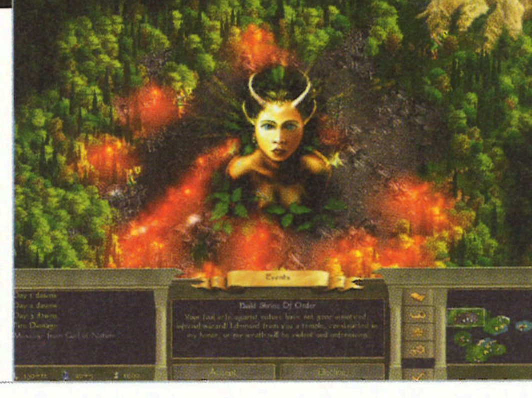
Gnome bénéficie d'un design soigné. Et avoir du son et une application OpenGL qui fonctionne est une vraie victoire, croyez-moi.





Le siège du pouvoir est dans une tour d'ivoire : une référence au monde de l'histoire sans fin ?





À chaque rencontre avec des autochtones, un portrait de l'interlocuteur privilégié s'affichera lors d'une éventuelle négociation.

GENRE
Stratégie au tour par tour

ÉDITEUR
Take 2

DÉVELOPPEUR
Triumph Studios

SORTIE PRÉVUE
2e trimestre 2002

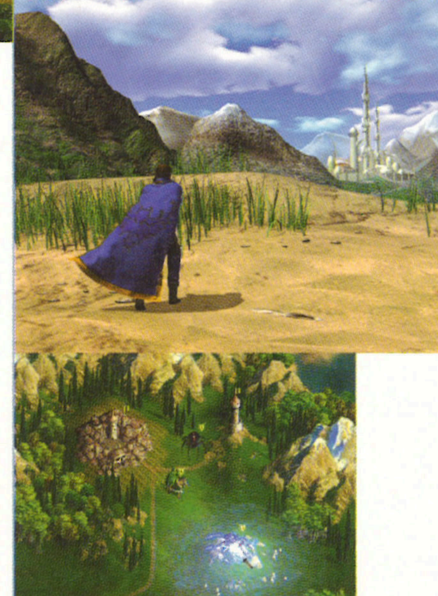
AGE OF WONDER II

Joueur, si tu aimes l'Héroïc-Fantasy, si tu aimes la stratégie, mais que le temps réel te gave au dernier degré, Age of Wonder II sera pour toi.
Bon... Évidemment, ceux parmi vous qui ont un numéro 111 sur les genoux auront remarqué au passage que le premier Age of Wonder avait passé un sale quart d'heure, page 128.
Mais bon... Primo, vu ce qu'était la première mouture, on se dit que la deuxième n'en sera que meilleure, et secundo, le développeur n'est plus le même. Donc, deuxième tome, deuxième chance ; et les premiers éléments qui nous ont été communiqués sont du genre rassurants. Assez, d'ailleurs, pour leur consacrer deux pages.

Comme dans tout jeu d'Héroïc-Fantasy qui se respecte, l'action se déroule en Evermore, un pays imaginaire peuplé de plein d'espèces différentes, ayant toutes au moins une bonne raison d'en vouloir au voisin. Nous sommes donc dans l'ère des fées, des dragons, des elfes, des orcs, et autres créatures plus ou moins velues. On joue le rôle d'un magicien légèrement immortel qui devra faire en sorte de remettre de l'ordre autour de lui, histoire d'asseoir confortablement son pouvoir.
Pour cela, on disposera de plusieurs éléments servant à maîtriser la magie dont on aura besoin pour faire taire les rustres et les malpolis.
Dans sa quête du pouvoir, notre magicien cherchera à s'emparer du trône du cercle des magiciens d'Evermore. Les autres membres de ce cercle deviendront donc les ennemis que l'on rencontrera, et ils disposeront à peu près du même catalogue de pouvoirs disponibles dans les combats qu'ils livreront contre le joueur.
Pour acquérir une maîtrise dans les arts magiques, on aura le choix entre plusieurs composantes : la terre, le feu, l'eau, l'air, la vie, la mort et le cosmos. Évidemment, chacune de ces composantes sera « dirigée » par une divinité avec laquelle il faudra traiter afin d'obtenir les pouvoir offerts par celle-ci.



Les combats seront gérés de manière semblable à ceux de Heroes of Might and Magic. Sauf qu'ici, les hexagones moches auront disparu.





Chaque région de la carte du monde aura ses propres animations.



Age of Wonder II aura la même présentation que celle de son ancêtre. On verra les gens de haut bouger sur des mini-cartes. Cependant, contrairement au premier volet, ce sera nettement plus joli. Déjà, le très laid affichage par hexagone aura disparu pour laisser place à une carte modélisée en 3D, dévoilant ses merveilles selon la progression du joueur dans les différentes contrées. Ça ressemblera en gros à une petite randonnée mignonne.
Pour le reste, le principe de jeu sera le même que celui qui a fait le succès des Heroes of Might and Magic. On arrivera sur des zones permettant des contacts avec des autochtones et on pourra soit négocier avec eux, soit les combattre. Dans le dernier cas, un angle de vue plus serré s'affichera et un combat au tour par tour en bonne et due forme débutera, laissant au joueur le droit de se servir de toutes les compétences qu'il a accumulées afin de rendre son personnage plus puissant.
En dehors des aspects tactiques du jeu et des nombreuses promenades qu'il nous promet, un aspect stratégique sera lui aussi bien présent puisqu'il faudra, bien sûr, assurer les villes et territoires acquis en y construisant, par exemple, des fortifications pour garantir la sécurité de ses habitants ou des universités afin de profiter des derniers progrès technologiques.

Les villes seront censées être les endroits les plus puissants de la carte du monde d'Evermore, puisqu'elles seront à l'origine de la majeure partie des ressources nécessaires au bon fonctionnement des opérations. Ainsi, chaque ville acquise produira son lot d'or, de mana, de technologies, et d'unités de combat. Évidemment, les productions de chaque ville pourront être choisies selon les préférences tactiques du joueur, que ce soit à travers une production massive de soldats, de technologies, ou encore, de pouvoirs magiques.
Il va sans dire qu'au même titre que toutes les phases de jeu, la gestion du développement des villes et des territoires se fera au tour par tour.
Tout cela, c'est bien beau, mais bon, on garde toujours le souvenir déplorable du premier Age of Wonder. Si le principe de jeu sera le même, on espère quand même que les développeurs n'auront pas réitéré les grosses boulettes de gameplay qui ont été commises dans le passé. Sur ce coup-là, on espère que la douzaine de races présentes dans le jeu pourra enfin pleinement s'exprimer à travers une I.A. digne de ce nom. On espère aussi que Age of Wonder II n'aura pas la monotonie du premier, en nous balançant quelques attaques surprises tant sur les expéditions de héros que sur les villes qu'on aura conquises. Et lorsqu'on regarde la qualité graphique qui nous a été fournie, on attend de voir tourner le jeu avec une certaine impatience.

Pete Boule





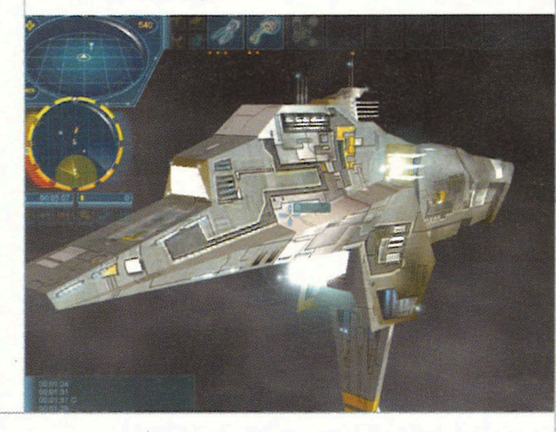
L'affichage de la carte de l'univers de Age of Wonder II a été carrément modélisé en 3D.



C'est toujours le black-out total sur Homeworld 2, que des rumeurs enterrent d'ailleurs régulièrement. On n'est pas vraiment certain que la suite du hit de Relic sortira un jour, mais en attendant, la concurrence affine ses clones, et Starmageddon s'annonce comme l'un des plus prometteurs du lot.

Après une visite dans nos locaux il y a deux mois, les développeurs polonais de Lemon Interactive nous ont envoyé une version de développement de Starmageddon, leur jeu de stratégie temps réel spatial. Mais comme les gens de l'Est sont d'éternels étourdis, ils ont oublié d'implémenter certaines fonctions utiles, comme la sauvegarde ou même la pause. Résultat, à chaque fois que je faisais l'erreur d'appuyer sur Echap en cours de partie, je devais recommencer le jeu depuis le début... Après une tentative de suicide au coupe-ongles, la passion du jeu vidéo a repris le

Le design des vaisseaux ne devrait pas arriver à la cheville de ceux de Homeworld, mais les textures s'annoncent assez jolies.





Un effet graphique original : lorsqu'on s'approchera des astéroïdes radioactifs, tout se brouillera.

STARMAGEDDON

GENRE
Clone de Homeworld

ÉDITEUR
Take 2 Interactive

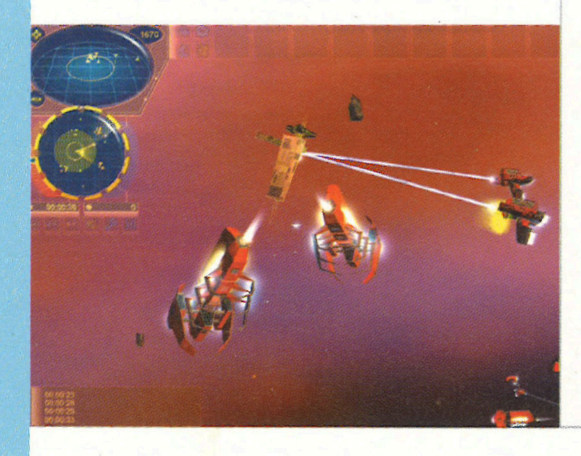
DÉVELOPPEUR
Lemon Interactive Pologne

SORTIE PRÉVUE
début Mars 2002

dessus et je me suis gentiment tapé les huit missions de cette version, sans pause, sans boire, sans manger, sans même avoir le droit de détourner les yeux de l'écran, car vous savez, une attaque surprise sur un groupe de moissonneuses d'astéroïdes est si vite arrivée.

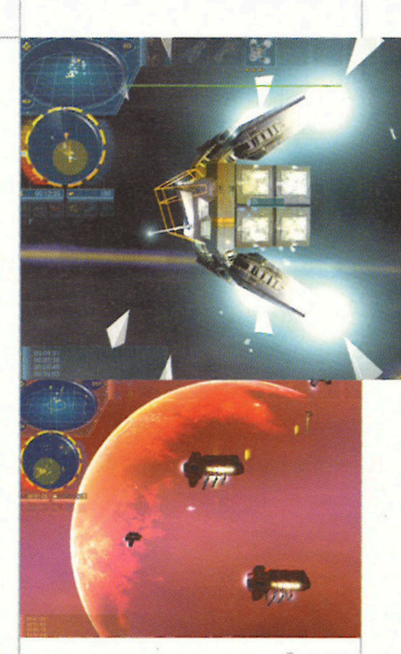
Le retour du vaisseau-mère

Les photos d'écrans qui parsèment ces pages devraient vous donner un indice sur le jeu dont se sont fortement inspirés ces développeurs polonais. Yep, c'est du Homeworld tout craché, même les traînées de réacteurs des vaisseaux, la marque graphique la plus caractéristique du hit de Relic, ont été copiées... J'aurais bien aimé vous raconter le scénario, mais malheureusement l'introduction du jeu n'est pas terminée, il n'y a pas de voix et, par un bug graphique mystérieux, les polices d'écran ne s'affichent pas. Je crois qu'il est question d'une guerre entre les humains, des démons spatiaux et une troisième espèce vaguement cyborg... La campagne solo comprendra une vingtaine de missions, dix pour chacun des camps disponibles (humains et démons), le jeu sera bien sûr jouable en réseau, mais cette fonctionnalité n'était pas encore implémentée dans la version que nous avons reçue.
Pour le gameplay, on sent toujours la patte Homeworld : un vaisseau-mère duquel sortent des tas de petits engins spatiaux belliqueux, des moissonneuses pour aller récolter des ressources (ce sont uniquement des astéroïdes cette fois, pas du gaz), des combats entre des escadrons de chasseurs spatiaux, un arbre technologique feuillu, etc. Personne ne sera dépaysé. Seule différence notable, il ne sera pas possible de battre l'adversaire en le noyant sous la masse, puisque le nombre maximal d'unités sera sévèrement limité.

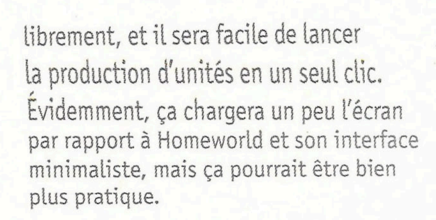


Le tout-à-l'écran

Parlons maintenant de l'interface qui a tellement d'importance dans les jeux de stratégie et pour laquelle les programmeurs



Avouez que des paysages comme ça, c'est un petit peu la classe.

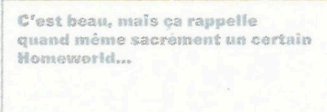


se sont apparemment creusé la tête. Ils ont tenté de simplifier à mort la gestion des déplacements sur les trois dimensions en introduisant un système de triangulation entre les objets présents à l'écran. En gros, lorsqu'on voudra par exemple déplacer une tourelle mobile près de son vaisseau-mère, on sera aidé par deux lignes partant de chacun de ces éléments et se rejoignant sur le curseur de la souris. Si vous ne comprenez rien, rassurez-vous, même moi j'ai du mal à piger ce que je viens d'écrire, et en pratique, le système devrait rester un peu ardu à maîtriser dans les premières minutes. Retenez l'idée essentielle : il n'y aura pas d'espèce de plan en 2D comme dans Homeworld lorsqu'on appuyait sur la touche de mouvement, tout se fera plus directement. Même simplification radicale au niveau du contrôle de la caméra : elle se dirigera exactement comme dans le mode Spectator de Quake 3 ou Wolfenstein, avec le curseur de la souris fixé au centre de l'écran. On s'aidera des touches fléchées pour avancer, reculer et se déplacer latéralement. Les habitués des FPS devraient très vite se sentir à l'aise. Enfin, contrairement à Homeworld qui proposait de nombreux menus, tout sera ici disponible à l'écran. En passant en mode Locked, le curseur de la souris pourra bouger librement, et il sera facile de lancer la production d'unités en un seul clic. Évidemment, ça chargera un peu l'écran par rapport à Homeworld et son interface minimaliste, mais ça pourrait être bien plus pratique.

Nostalgie

La mise en scène de l'histoire, notamment dans les cutscenes, ne sera sûrement pas aussi grandiose que celle de Homeworld (souvenez-vous, l'approche du vaisseau-mère avec l'Agnus Dei de Barber en fond sonore...), mais Starmageddon devrait tout de même être techniquement un bon cran au-dessus de son prédécesseur, avec des paysages spatiaux encore plus impressionnants, une 3D qui a l'air un poil plus riche et surtout pas mal d'effets graphiques sympas avec des particules pleines de couleurs vives ou des explosions vraiment magnifiques. J'avoue que je ne sais pas encore, d'après cette version preview vraiment très bancale, si Starmageddon sera une vraie réussite, ou même s'il apportera quelque chose de fondamentalement neuf par rapport à Homeworld. Malgré ça, j'ai bien envie de jouer à ce jeu, ne serait-ce que parce qu'il nous rappellera sûrement les excellents moments qu'on a pu passer sur le titre de Relic.

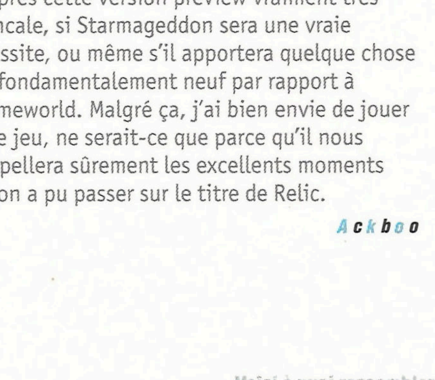
Ackboo

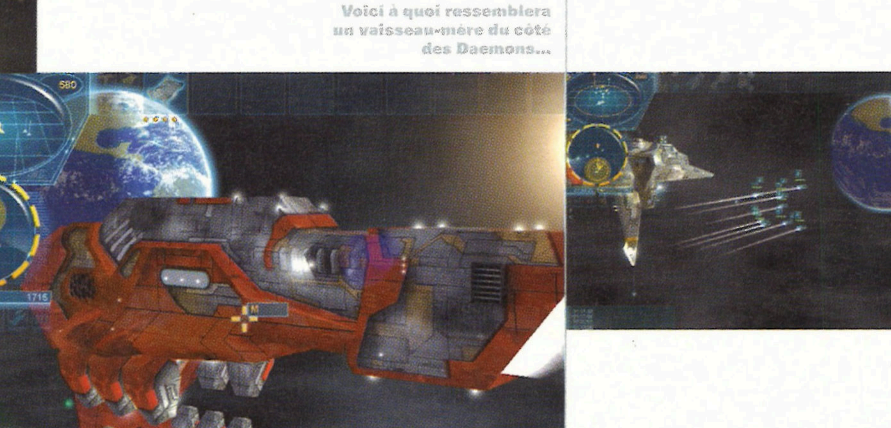


C'est beau, mais ça rappelle quand même sacrément un certain Homeworld...

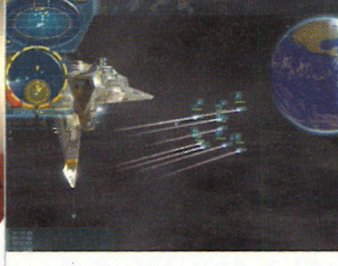


Les incontournables moissonneuses de l'espace se colleront aux astéroïdes pour leur sucer du minerai.





Voici à quoi ressemblera un vaisseau-mère du côté des Daemons...



Les bonnes simulations économiques sur PC ne sont pas légion. Après Trader 98, l'éditeur Monte Christo (le spécialiste du genre) ne nous a pas sorti que des merveilles... exception faite du très online StarPeace. Du coup, les fondus de feuilles de calcul et de comptes de résultats gardaient encore au chaud, sur un coin du disque dur, le bon vieux Capitalism Plus. Développé par Enlight Software, la série des Capitalism représente ce qu'on a fait de mieux en la matière. Avec Capitalism II, on a enfin droit à une remise à niveau, fraîchement repeinte et apparemment toujours aussi intéressante.



CAPITALISM II

GENRE
Simulation économique

ÉDITEUR
Ubi Soft

DÉVELOPPEUR
Enlight Software Limited

SORTIE PRÉVUE
Mars 2002



Le plan des villes évoluera suivant les actions du joueur.

Capitalism II, comme son nom l'indique, est une simulation économique globale et réaliste. Le programme englobe tous les aspects de la gestion d'une entreprise : la production, la promotion et la distribution. Vous jouez le rôle d'un PDG et devez prendre les décisions stratégiques pour le devenir de votre société. Alors que certaines simulations ne s'intéressent qu'à une branche d'activités particulière, Capitalism offre un large éventail de produits. On pourra donc choisir de prendre les rênes d'une entreprise quelconque, que ce soit de l'agro-alimentaire ou des chaînes de télévision. Et finir par contrôler un véritable conglomérat, embrassant plusieurs domaines d'activité. En tout, c'est près de soixante types de produits différents qui nous attendent. Le nombre de variables à manipuler pour le paramétrage d'une partie est assez impressionnant. La durée de vie devrait donc

Capitalism II proposera une modélisation complète et réaliste du monde impitoyable de l'entreprise moderne.

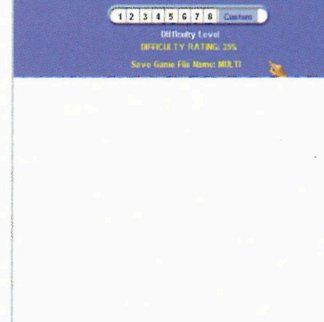


On verra des petites animations dans les villes et les usines. Ben ouais, pour un jeu à la Capitalism, c'est presque du luxe.

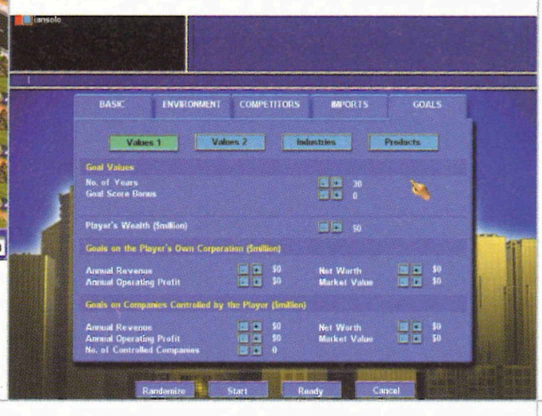


être au rendez-vous. Que les néophytes ne s'inquiètent pas, Capitalism II proposera aussi des modes de jeu simplifiés, pour démarrer en douceur dans le business. On pourra choisir de limiter l'interaction avec les événements extérieurs. Ceux-ci rajoutent du piquant aux parties : contexte politique, évolution des marchés et surtout actions perverses des concurrents dirigés par l'ordinateur.
Capitalism Plus proposait déjà une représentation de la ville, façon Sim City. Il faut bien avouer que c'était très laid. Dans cette nouvelle mouture, la ville est désormais représentée en pseudo 3D. Hop là, c'est pas ça qui rendra notre simulation plus passionnante, mais pourquoi se priver ? Comme toujours, ce qui va nous brancher dans Capitalism II, c'est l'abondance des possibilités. On embauchera (ou on licenciera, c'est très tendance) des cadres pour nous seconder dans notre croisade mercantile : un responsable marketing, un responsable technique et un responsable opérationnel. On pourra développer nos propres technologies. Ou bien, si c'est plus rentable, acquérir celles d'une autre entreprise. Et encore plein d'autres trucs bien machiavéliques qui sont le propre des entrepreneurs sans scrupules.
Capitalism II proposera un mode de jeu en solo doté de deux campagnes de missions : la campagne Capitaliste et la campagne Entrepreneur. Ainsi qu'un tutorial suffisamment complet pour transformer en requin de la finance le premier joueur de Counterstrike venu. Mais Capitalism II sera surtout tourné vers le jeu multijoueur. L'éditeur, Ubi Soft, devrait d'ailleurs mettre en place un serveur ubi.com pour gérer les parties sur Internet. Jusqu'à sept joueurs pourront s'affronter en même temps. Si vous vous souvenez des possibilités évoluées d'OPA dans le précédent Capitalism, il y a de quoi se réjouir d'avance. On a rarement vu des simulations d'achat/rachat aussi développées, exception faite du volet boursier de l'inénarrable Railroad Tycoon II.

iansolo








On affrontera des opposants gérés par l'ordinateur, dotés d'emplois du temps et de comportements différents.

Parmi les curiosités du mode Entraînement, cette partie de grosses baballes.

>Genre : Jeu de tennis
>Éditeur : Empire Interactive
>Développeur : Hitmaker
>Sortie prévue : Mars 2002

Virtua Tennis

Les amateurs de tennis sur PC ont été gâtés il y a peu. Microïds nous a en effet offert un Tennis Master Series de grande classe. Orienté simulation plutôt qu'arcade pure, TMS a eu vite fait de conquérir le saladier argenté, tant il est vrai que le genre était devenu moribond sur nos bécanes. Sentant qu'ils étaient en train de se prendre un gros passing-shot sur la ligne, les p'tits gars de Sega Sports se sont empressés de terminer le portage de Virtua Tennis sur PC (d'ailleurs le jeu est édité par Empire Interactive et non Sega).
Virtua Tennis (on en est au II maintenant) est la référence du genre sur console, si vous n'avez pas eu l'occasion de manœuvrer la bête au paddle. Mais qu'en sera-t-il sur nos gros PC ? Il s'agit ici de Virtua Tennis premier volet.
La conversion a été effectuée par Hitmaker, les programmeurs de l'original sur console. J'espère que cette version n'est pas définitive car pour l'instant, VT est proprement injouable. Le programme affiche péniblement 12 images/seconde sur un PIII 500 avec une TNT2. Pire, l'animation passe au ralenti lors des services ou à chaque déplacement des joueurs. Parlons donc un peu des caractéristiques, en attendant qu'Empire révise sa copie. À la différence de Tennis Master Series, Virtua Tennis nous offre une grosse tranche de licences. On pourra donc prendre le contrôle de vrais joueurs du circuit professionnel. On trouve pêle-mêle : Jim Courrier, Carlos Moya, Mark Philippoussis, Cédric Pioline, Yevgeny Kafelnikov, Tim Henman, Thomas Johansson, Tommy Hass et un raton laveur. Comme c'est souvent le cas sur les jeux console, il faudra gravir les marches du succès avant de pouvoir débloquer dix joueurs cachés supplémentaires.
Virtua Tennis proposera trois modes de jeu. Un mode Arcade, un mode Exhibition et un mode World Circuit. Des options classiques dans ce type de jeu. VT est aussi très complet pour le multijoueur. On pourra disputer des rencontres en simple ou en double. En jouant à deux sur le même ordinateur. Ou bien jusqu'à quatre en réseau local ou sur Internet.
Côté réalisation, VT propose plusieurs résolutions graphiques du 640x480 en 16 bits au 1280x960 en 32 bits. Ce qui est plutôt luxueux pour un portage console. On dispose aussi de plusieurs niveaux de qualité des textures et d'un anti-aliasing. Le résultat à l'écran est nettement moins alléchant. Les couleurs sont cramées, les raccords de textures laissent apparaître des trous noirs sur les visages des joueurs. Les animations des mecs en short sont aussi très répétitives. Mais, encore une fois, cette version était tellement à la ramasse qu'on attendra avant de se prononcer. Des fois que Hitmaker trouve comment faire fonctionner l'accélération 3D, parce que là, en mode Logiciel, c'est un peu mou du genou. Ce qui la fout mal pour un jeu d'arcade orienté action rapide.

IANSOLO

Tous les tournois du grand chelem vous attendent.

C'est toujours agréable de contrôler de vrais joueurs du circuit, comme ici le sympathique Pioline.



Le principe du jeu consiste à ramener des chapelets de boules au centre de l'anneau placé au milieu du niveau.



Certaines sphères accordent des bonus : ici, elles donnent le pouvoir d'envoyer des missiles.

GENRE
Course de ramassage de boules

ÉDITEUR
Mindscape

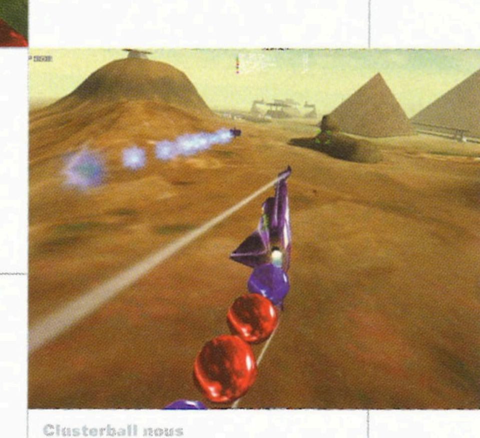
DÉVELOPPEUR
Day Dream

SORTIE PRÉVUE
Mars 2002

CLUSTERBALL

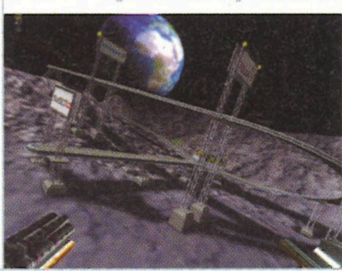
Au lieu de nous balancer une énième resucée à la mords-moi-le-nœud du même procédé ludique qui va en s'amenuisant, les gens de Mindscape ont fait en sorte d'essayer de renouveler le genre. Cette fois-ci, ils ont viré la piste et revu les règles et les conditions de victoire. Il n'y aura plus de ligne d'arrivée, et encore moins de sens de circulation. Le principe consistera à se balader dans la nature à bord d'une voiture de course volante, pour aller à la recherche de plein de petites testicouilles multicolores. À la rencontre du bolide de course, les machins sphériques se foutront en chapelet derrière le véhicule. Il faudra alors ramener le cortège de sphères au centre d'un anneau, placé au milieu du niveau. Au franchissement de l'anneau, la postcargaison se transformera en jolis points s'ajoutant au score du joueur. Il va sans dire que plus il y aura de ces p'tites boules à la traîne, plus le véhicule sera lent et pas maniable, ce qui peut faire les affaires des adversaires dans la mesure où tout le monde aura la possibilité de tirer son coup grâce aux deux magnifiques canons qui ornent l'avant du bolide. Évidemment, l'armement sera modifiable selon certains bonus qu'offriront lesdites boules.
En tout et pour tout, on pourra s'ébattre entre les p'tites boules et les coups à tirer sur quelque 11 niveaux différents. Ceux-ci s'étaleront sur pas mal de régions de notre bonne vieille planète Terre, sauf, évidemment, pour le niveau se déroulant sur une base lunaire. En vrac, on se tapera les visites touristiques du Taj Mahal, de Stonehenge, de l'île de Pâques ou encore de Bora Bora et de la très romantique Ruhr...
Un autre intérêt du jeu consistera aussi à adapter son véhicule suivant les différents niveaux, ce qui devrait rajouter pas mal de piment pour celui qui n'y connaît rien en véhicule volant. Face à toutes ces petites trouvailles, on peut espérer un gameplay à la hauteur. Reste à savoir comment vont être gérés les problèmes liés à l'I.A., dans la mesure où l'on se retrouve dans un jeu de course libéré de la linéarité liée à la présence d'une piste.

Pete Boule



Clusterball nous fera visiter pas mal d'endroits de la planète. Même l'Égypte, pays où les touristes se font tirer dessus !

Petite promenade sur la lune. On ne sait pas encore s'il y aura une différence de gameplay due à la gravité de l'objet sélène.





GENRE
Jeu crapuleux

ÉDITEUR
Take 2 Interactive

DÉVELOPPEUR
Illusion Sofworks

SORTIE PRÉVUE
Mars 2002

MAFIA

Le souci du détail a été poussé dans la modélisation des personnages, jusque dans leurs expressions.



Certes, Mafia ne sera sûrement pas un Quake à la con dans lequel on passe son temps à courir après autrui histoire de le faire exploser, mais que voulez-vous, lorsqu'un jeu porte un nom pareil, il est quand même difficile de penser qu'il va être peuplé par une tripotée d'avatars d'enfants de chœur. De là à déclarer qu'il ne faut pas prendre les enfants du bon Dieu pour des canards sauvages, il n'y a qu'un pas que Mafia nous aidera à franchir avec la grâce et la délicatesse d'une salve de .45 arrivant dans le plumage postérieur desdits volatiles. Comme son nom l'indique, Mafia est un jeu de crapules, un jeu de tueurs organisés.
C'est ce qu'on appelle une évidence.

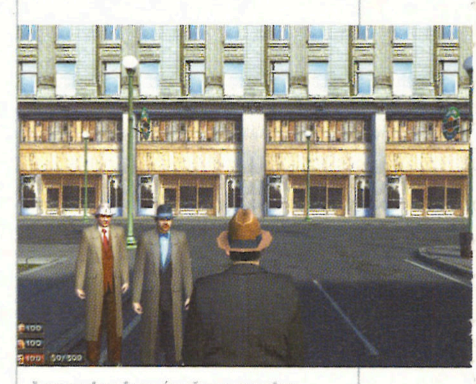
Au début étaient les dinosaures

Lorsqu'on parle de Mafia, il ne faut pas s'attendre à voir quelque chose issue des années 70-80 d'un Scorcese ou encore d'un avatar de la famille Soprano. Mafia nous plongera dans les années 30 : cette époque pleine d'alcool frelaté et de légendes balafrées embrassant leurs ennemis à grands coups de batte de base-ball, ou truffant de plomb tout ce qui pouvait ressembler à un contentieux.
On jouera le rôle de Tom, un brave type, à la base, qui tournera de plus en plus mal. Après tout, tant que c'est virtuel, on peut se permettre de mal tourner. Tom est un Rital, avec les cheveux gominés de partout, et surtout avec un pauvre boulot que seul un Rital plongé dans les années 30 peut avoir : chauffeur de taxi. Son boulot principal est donc de conduire n'importe quel type à travers une ville identique à Chicago. Tout pourrait se dérouler d'une manière médiocre, dans un métier médiocre, jusqu'au jour où notre ami Tom fait une course importante pour monsieur Salieri, un ponte de la mafia locale. Reconnaissant un de ses compatriotes émigrés sur le nouveau continent, ledit ponte a vite fait d'apprécier les talents exercés par Tom dans le milieu automobile. Ça fait ni une ni deux : Tom se voit propulsé dans un nouveau costume amidonné, en même temps qu'un joli nouveau boulot de responsable des véhicules volés.
On se retrouve donc à faire des larcins pour asseoir la réputation de la famille, à l'époque où la mafia commençait à peine ses œuvres. On a donc la chance de rentrer dans l'histoire de cette institution criminelle. Car ne l'oublions pas, la mafia a beau être un ramassis de crapules infectes, il n'en demeure pas moins que cette grande famille a suffisamment de principes et de règles pour devenir effectivement une institution.
C'est ce qu'on appelle un paradoxe.



On pourra s'énerver sur les voitures ainsi que sur leurs occupants.



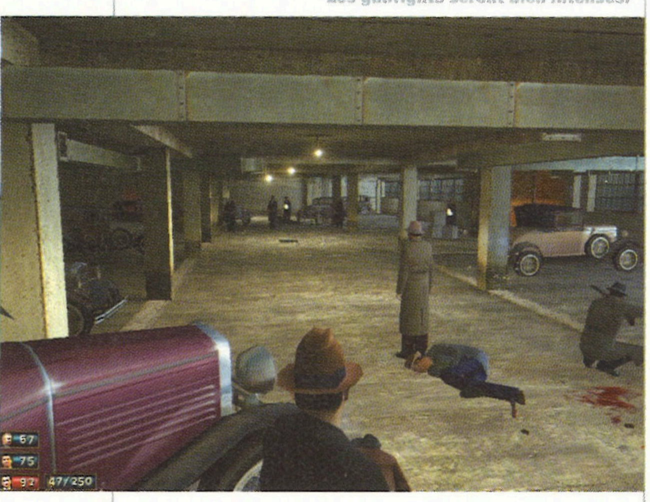


Lorsqu'on fera équipe avec des PNJ, on aura le droit de connaître leur état de santé grâce à leur jauge de vie affichée à côté de la nôtre.

*Jeu de **voitures***

Puisque Tom se retrouve attaché au département voitures de l'association de malfaiteurs locale, il vaut mieux en connaître un bout sur les tenants et les aboutissants qu'exige ce magnifique boulot. À la base, il s'agit simplement de collectionner les voitures volées. Certes, certaines d'entre elles auront été achetées par la famille Salieri, mais bon ; il vaut mieux se dire que dans ce cas-là, c'était sans doute plus pour s'acheter une conscience.
L'univers automobile, sans être omniprésent, aura quand même une grande importance dans le jeu. Pour donner une idée, il y a quand même une soixantaine de modèles de voitures des années 30 de prévu ! Ainsi, il ne sera pas rare de faire des missions au volant d'un bon nombre de véhicules, voire même de pouvoir se divertir en participant, par exemple, à des courses de voiture de sport de l'époque.
En ce qui concerne les missions impliquant les véhicules, le gameplay s'étendra autour de concepts aussi sympathiques que la filature, la course-poursuite à travers des rues bondées de monde, le vol de voiture, l'assassinat par « écrasage », ou encore le mitraillage de voitures impliquant généralement la destruction de la cargaison, qu'elle soit marchande ou humaine. Il n'y a pas à dire, il y a de quoi faire, surtout lorsqu'on sait que la ville dans laquelle l'action se déroule s'étend sur quelque 18km².
Histoire de contribuer au réalisme de l'ensemble, chacune des voitures aura ses propres propriétés physiques s'exprimant à travers un moteur (moteur du jeu, pas de la voiture, hein !) exploitant un nombre impressionnant de paramètres propres au véhicule. Tout sera prévu : la direction, le rayon de braquage, la vitesse de pointe, les suspensions, la localisation des dommages, la protection du passager (eh oui, faire un tonneau en décapotable ne pardonnera plus), et même l'autonomie en essence. D'ailleurs, il sera même obligatoire de s'arrêter aux stations-service pour faire le plein.
Et puis, histoire de rajouter de l'ambiance, on pourra, bien sûr, faire exploser lesdites stations-service au lieu de payer l'essence avec laquelle on vient de faire le plein.
C'est ce qu'on appelle un emprunt non remboursable.





Les gunfights seront bien intenses.

***Les hommes** en bleu*

Les keufs, en américain, on appelle ça un « cop », abréviation de « copper », qui veut dire cuivre, métal dans lequel ont été créés les premiers insignes des policiers d'outre-Atlantique. En dehors de ces explications de l'argot américain, il faut savoir que contrairement à la réalité en vigueur dans les années 30, dans Mafia, les policiers sont loin d'être corrompus. D'ailleurs, ils feront toujours en sorte de le rappeler aux joueurs trop imprudents.
En ce qui concerne la police, ce seront sans doute les éléments les plus prévisibles en matière de difficulté. Le principe du jeu, c'est que tant qu'on ne commet pas une infraction devant ces messieurs, il n'y aura aucun risque pour les joueurs. Aussi, lorsqu'on sera en voiture, il vaudra mieux respecter les feux et les priorités à droite, tout en évitant les piétons. Ce qu'il faut savoir, c'est que la suspicion des forces de l'ordre sera plus ou moins éveillée selon un baromètre affiché à l'écran, sous forme d'étoile. À zéro étoile, on est considéré comme un passant lambda, à une étoile, on a droit à un bête contrôle d'identité, à deux étoiles, les hommes en bleu sortent les calibres, et à trois étoiles, on est tellement cramé que tout ce qui est en état de rouler ou de courir se mettra aux trousses du joueur.



La ville s'étend sur 18km².



D'une manière générale, les hommes en bleu sauront bien tenir une filature, ainsi que viser de loin. En plus de ça, ils devraient avoir la capacité d'appeler facilement des renforts, ce qui nous compliquera la tâche si on cherche à les semer.
Dans les mauvaises nouvelles, on ne sait pas encore comment seront négociées les arrestations, ou encore, comment on pourra faire pour supprimer les étoiles, symbole de notre degré de criminalité pendant le jeu... C'est ce qu'on appelle des inconnues.



Lorsqu'on prend le volant, l'écran affiche le compteur et la jauge d'essence.

Un grand bol d'air

La ville sera divisée en plusieurs quartiers. On aura, évidemment, un quartier italien, ce qui est bien pratique pour la Mafia, mais aussi un coin fabriqué façon Chinatown, ou encore, un quartier plein d'Irlandais, spécialement conçus pour chercher des noises. L'idée principale, c'est de faire voyager le joueur par transport, qu'il soit en voiture ou en métro, puis de le faire entrer à pied dans un bâtiment pour vivre plus intensément la suite du scénario. Si on n'a pas la possibilité de visiter tous les bâtiments, on en trouvera quand même certains spécialement étudiés pour rendre des menus services, comme les hôpitaux, ou encore, les fameuses pompes à essence dont on parlait plus tôt. Bien sûr, il y aura un commissariat devant lequel il sera interdit de faire le con. Il va sans dire que bien d'autres bâtiments seront visitables dans le cadre des scénarios que proposera le jeu, ça tombe sous le sens.
Histoire de bien soigner les extérieurs, Illusion Softwork a fait en sorte que son moteur puisse afficher une grande profondeur, tout en exploitant le maximum de finesse tant dans les détails architecturaux que dans les différentes textures exploitées. Il est à noter au passage que pas mal de portions des décors devraient être dynamiques. Ainsi, lorsqu'une balle perdue percutera une vitre, ou un objet fragile, ces derniers devraient s'en souvenir. C'est ce qu'on appelle le destin.



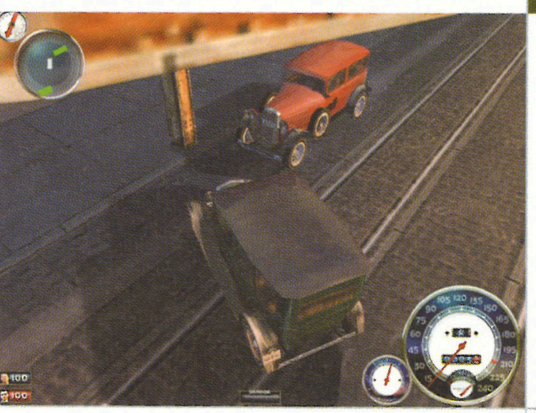
Lorsqu'on sera au volant, plusieurs angles de vues seront proposés.

Réunion de famille

À force de dire qu'on va jouer un mec à la troisième personne, il serait quand même temps de commencer à parler de sa Famille.



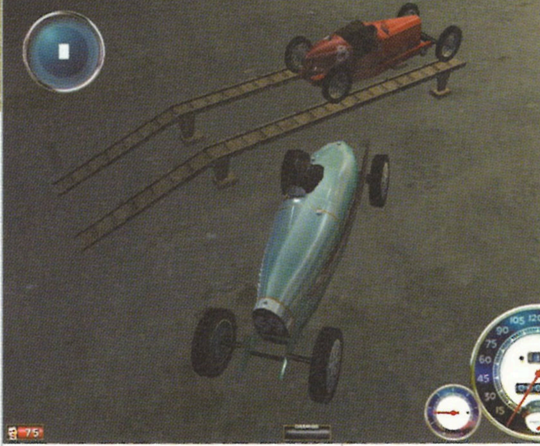
Tout comme les personnages, les billards seront extrêmement détaillés.



L'idée principale du jeu est de nous plonger dans l'évolution du héros au milieu d'une organisation criminelle puissante. Il est prévu qu'il y ait une progression tant dans la difficulté que dans les compétences du personnage. Par exemple, en début de partie, Tom saura juste conduire. Il faudra qu'il apprenne, pendant le jeu, à voler une voiture, ou encore, à se servir d'une arme. De plus, notre homme devra aussi évoluer dans cette société parallèle pleine de porte-flingues. On se verra affublé de la compagnie de deux d'entre eux, Paulie et Sam, avec lesquels il faudra composer. En effet, si dans un premier temps, notre homme doit protéger ses équipiers, dans un autre, à travers un désir de quitter la Famille, il faudra qu'il les affronte. Le ton est ainsi donné : le jeu se voudra être un véritable film noir des années 30, avec toutes les ficelles scénaristiques propres à ce style, sauf qu'ici, ce sera plus interactif que dans une salle de cinéma.
Chaque personnage sera aussi soigné que le reste du jeu. Manifestement les développeurs se sont servi à outrance de plusieurs procédés de Motion Capture qu'ils ont retravaillés par la suite. Les gestes des protagonistes ont été filmés sur de véritables acteurs, et les attitudes qu'on a pu voir à l'écran, tout comme la modélisation des visages et des vêtements, sont d'une justesse surprenante. L'interface nous semble pour le moment très étrange, puisque la gestion de la douzaine d'armes et autres accessoires auxquels on aura accès se fera par menu déroulant. Reste à savoir si ça passera l'épreuve du test. En revanche, une chose est certaine : les gunfights sont très bien faits, voire impressionnants ! On est vraiment proche de ce que le cinéma a pu faire de mieux dans des films comme « les Incorruptibles » ou encore « Miller's Crossing ». Ça défouraille sec, les mecs qui se font pruner furieusement volent comme des pantins et meurent joliment sous l'effet du surplus de plomb dans le sang...
C'est ce qu'on appelle le saturnisme.



Les fameuses pompes avec lesquelles on peut faire le plein.



On pourra participer à des courses autos.

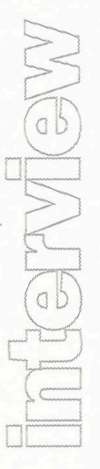
Dans l'attente de votre réponse...

En attendant que Mafia nous arrive dessus autour de la fin du mois de mars, il y a quand même quelques questions qui restent en suspens. Déjà, on se demande quel genre de bécane ce jeu va exiger, vu les possibilités qu'offre l'animal. De même, on espère que la durée de vie ne sera pas frustrante, les jeux trop attendus, en même temps que trop courts, étant un peu trop à la mode ces derniers temps. Enfin, sachant que le système de sauvegarde est jusqu'à présent géré façon check-points, on se demande si le jeu n'en souffrira pas devant un public de joueurs PC pur et dur, qui attendent le produit de pied ferme, et l'esprit excité...
C'est ce qu'on appelle l'impatience.

Pete Boule



Certaines ambiances nous rappelleront les tableaux de Edward Hopper.



par Wanda



musicien

metteur en scène



David Cage

Fahrenheit, le nouveau projet de Quantic Dream, dont on vous a déjà parlé il y a deux mois, est un produit résolument hors normes. Pour essayer de mieux comprendre la genèse de ce concept, nous sommes allés discuter avec son créateur, le également très hors normes David Cage. Voici donc une interview de l'étonnant, du dérangeant, de l'agaçant, mais du toujours très intéressant cousin de Nicolas.

(WEB) www.quanticdream.com

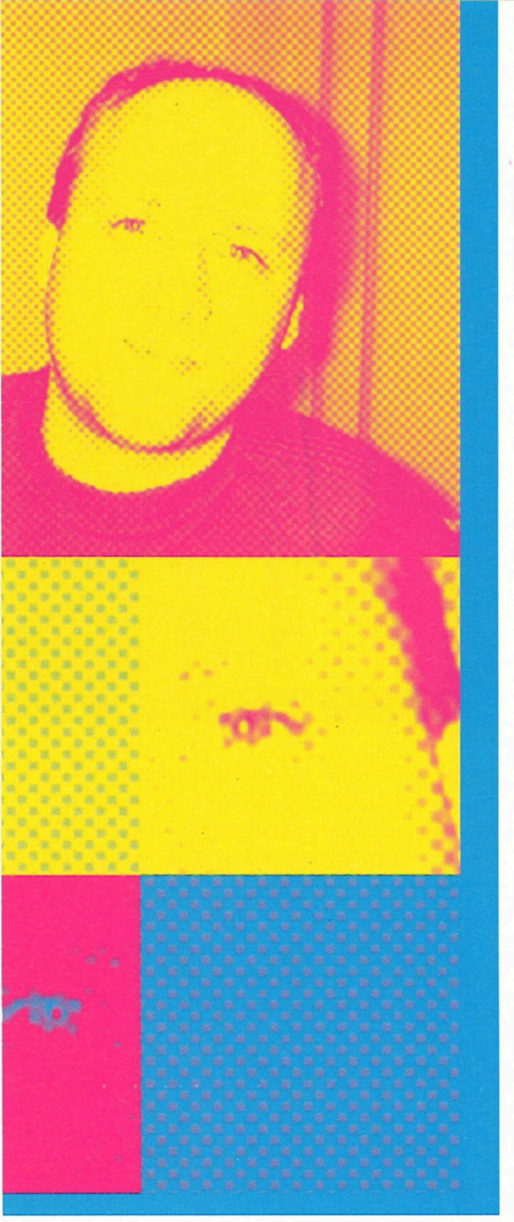
PDG de Quantic Dream

écrivain

créateur de jeux vidéo et visionnaire

Joystick : Tu es venu au jeu vidéo par la musique. Peux-tu nous raconter comment ?

David Cage : J'avais créé une société qui s'appelait Totem Factory, qui faisait de la musique pour tous les médias qui en avaient besoin. On a travaillé au départ pour les maisons de disques, pour la télévision, pour la publicité... Le jeu était un peu méprisé, à cette époque-là, et il n'y avait pas encore beaucoup de vrais musiciens, venus du monde de la musique, qui s'y soient intéressés (n'oublions pas Stéphane Picq et le regretté Charles Callet, ndrc). La musique des jeux était quelque chose d'accessoire qui n'avait pas de valeur en soi. Il faut dire aussi que les consoles et les ordinateurs de l'époque étaient trop limités techniquement pour permettre une musique qui exprime quelque chose. Mais avec l'arrivée du CD, j'ai commencé à me dire qu'on pourrait avoir de la vraie musique, en 44.1, en stéréo, bref, une véritable bande-son. Alors j'ai commencé à aller tâter le terrain auprès de différentes sociétés de jeux, en nous présentant comme un studio d'enregistrement avec de vrais musiciens. C'était à l'époque où les éditeurs commençaient à se rendre compte de l'importance de la musique dans les jeux. Ils réalisaient que ce n'était pas quelque chose à faire au dernier moment en cinq minutes, mais que cela enrichissait réellement l'image. On a eu quelques réactions du type « oui, on aimerait bien avoir de la jolie musique, mais ça coûte trop cher à faire », mais on a aussi vu des sociétés très intéressées qui nous ont fait confiance. Comme en plus d'être musicien, j'étais un fan de jeux vidéo de la première heure, j'ai rapidement compris le média. C'est comme ça que j'ai fait mes débuts dans le monde du jeu vidéo.



Qu'est-ce qui t'a amené à la musique ?

C'est une passion depuis toujours. J'ai commencé le piano au conservatoire à l'âge de 5 ans et j'en ai fait pendant 15 ans. Et puis j'ai gagné de l'argent avec la musique assez tôt puisque vers 13-14 ans, j'ai commencé à faire des sessions en tant qu'arrangeur dans différents studios. J'habitais en Alsace, près de la frontière, et j'ai beaucoup travaillé en Allemagne et en Suisse. Plus tard, je suis venu faire des sessions à Paris, dans les grands studios, et j'ai commencé à travailler pour différents artistes. Comme je continuais mes études en même temps, ça faisait beaucoup d'allers et retours, mais je faisais ça les soirs, les week-ends, les vacances. Comme j'étais intéressé par l'informatique, dès que les premiers logiciels de musique sont apparus, je me suis évidemment jeté dessus. C'était sur Atari ST, à l'époque. Et à l'âge de 20 ans, j'ai eu l'opportunité de racheter un studio d'enregistrement parisien qui était en faillite. Donc j'ai utilisé mes petites économies et j'en ai fait un studio privé que j'ai appelé Totem Factory. C'est là que j'ai commencé à créer des musiques d'abord pour les médias traditionnels, puis pour le jeu.

D'où venaient tes influences et quelle était ton ambition en arrivant dans le jeu ?

Mes influences étaient très diverses : du rock, du funk, de la pop et évidemment du classique, avec un réel intérêt pour les musiques de film. Je rêvais d'amener au jeu de vraies bandes-son, pensées par rapport aux jeux, qui signifient quelque chose, qui aient une réelle démarche artistique. C'est notamment ce qui explique notre collaboration avec David Bowie sur Nomad Soul. Cette expérience a été absolument extraordinaire. Elle s'inscrivait parfaitement dans la continuité de ce que je défendais avec Totem, c'est-à-dire que la musique pouvait être un élément-clé dans un jeu.

David Bowie dans Nomad Soul, c'est comme un rêve, non ?

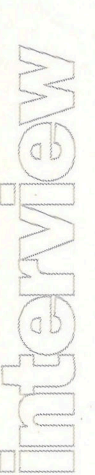
Oui, un rêve total. Jamais on n'aurait pu imaginer une telle collaboration au début du développement.
Quand Eidos m'a demandé ce que je souhaitais pour la musique, j'ai répondu que j'aimerais avoir un artiste qui, idéalement, écrirait au moins une chanson originale pour le jeu. Utiliser du fond de catalogue d'artistes existants, c'est bien, mais j'avais envie d'une musique écrite spécifiquement pour l'univers d'Omikron. Je pensais qu'il était possible de faire le même travail sur la musique que celui que nous avions produit sur l'architecture ou les costumes : essayer d'imaginer ce qu'ils pourraient être dans un univers parallèle.
Donc Eidos a pris contact avec des maisons de disques en leur demandant s'ils avaient des artistes susceptibles de s'impliquer dans le processus. Nous avons été étonnés de découvrir que beaucoup de gens étaient intéressés, y compris des artistes très connus sur le plan international. Donc nous avons envoyé des démos et des synopsis, et le retour a été très bon. Nous avons notamment pu parler du projet avec des gens comme Archives, Massive Attack, Garbage, Bjork... Et puis quelqu'un a lancé, à un moment : « Et pourquoi pas David Bowie ? » Pour être honnête, il n'était pas sur ma liste, d'abord parce qu'il ne faisait pas partie de ma culture musicale, et puis aussi parce que c'est une légende, un artiste qui n'a plus rien à prouver à personne, et que je n'aurais jamais imaginé qu'il puisse s'intéresser au jeu d'une bande de petits Français. Ce qui fut pourtant le cas.

Alors pourquoi Bowie plutôt que Bjork ?

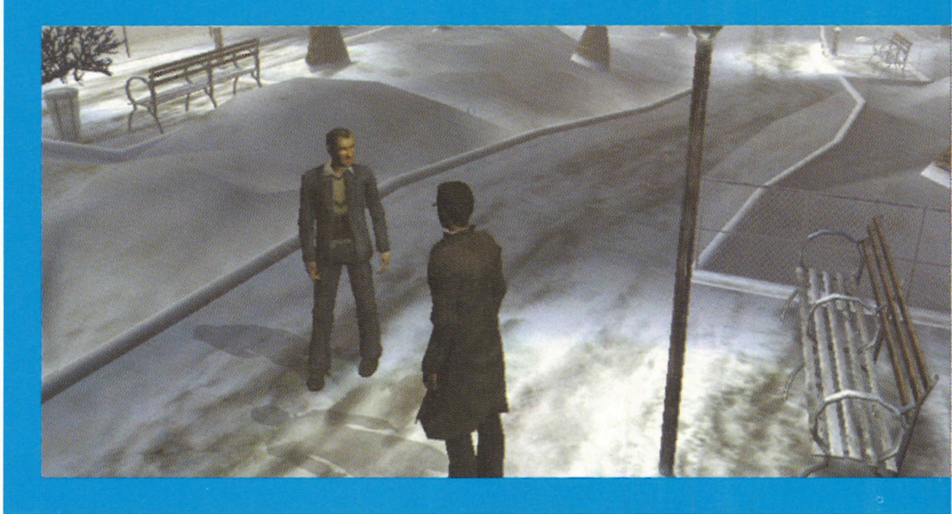
Quand Eidos nous a dit que David Bowie était d'accord pour nous rencontrer, j'avoue que ça a été une grande nouvelle. Parce que rencontrer Bowie, mine de rien... Pour la petite anecdote, ils avaient organisé un rendez-vous en Angleterre dans le plus grand secret. Mais dès le lendemain, on pouvait lire sur le Net que David Bowie était allé chez Eidos. Ça nous a beaucoup frappés : il était arrivé en voiture directement dans le garage d'Eidos, et le lendemain, il y avait des rumeurs annonçant qu'il allait peut-être écrire la musique d'un jeu. C'est une anecdote, mais nous avons été étonnés de voir à quel point les faits et gestes de certains artistes pouvaient être surveillés par les fans.
Nous avons donc rencontré Bowie, qui était venu avec son fils âgé d'une vingtaine d'années et qui était fan de jeux. Notre réunion a duré 2 ou 3 heures, pendant lesquelles on lui a expliqué le concept, en lui montrant une démo, des images, des documents... On était à peu près au milieu du développement, à cette époque, donc tout était loin d'être fini. Et puis à la fin de cette réunion, on lui a dit que notre rêve serait qu'il écrive une chanson originale pour Nomad Soul. Juste une, et on serait super-heureux. À quoi il a répondu non. Non, ça ne l'intéressait pas de n'écrire qu'une chanson. Notre projet le passionnait, et il avait envie de faire beaucoup plus. Donc soit il faisait tout, soit il ne faisait rien. Bon... ben tout, alors.
Et ça a commencé comme ça, tout simplement, avec Bowie qui nous avouait qu'il espérait depuis longtemps participer à un projet de ce type.



Fin de la séquence cinématique d'introduction à Fahrenheit : on est toujours dans les toilettes du « diner ». À moitié en transe, le type au costard bleu s'est dessiné au couteau d'étranges symboles sur les avant-bras, avant de sauvagement zigouiller un pauvre type qui venait tranquillement pisser. Quand la séquence prend fin, vous comprenez que c'est à vous de prendre en main la destinée du meurtrier. Gloups.



QUELLES ÉTAIENT SES MOTIVATIONS ?
Je crois que ce qui lui a plu, c'est l'aspect « monde virtuel » : nous avions repensé une architecture, des costumes, une technologie. On était allé assez loin dans le background du monde : il avait un système politique, une histoire, une géographie, une météorologie, une religion... Enfin, c'était vraiment un monde parallèle. Et puis nos designers et nos infographistes avaient fait un boulot extraordinaire, et je crois qu'il a été sensible à la beauté visuelle de notre jeu. Il s'intéresse beaucoup à la peinture. Il peint d'ailleurs lui-même. En même temps, il venait de lancer « BowieNet », son service en ligne, et il avait envie d'aller vers les nouvelles technologies. C'était quelque chose que personne n'avait jamais fait et je crois que Bowie est quelqu'un qui aime tester des choses nouvelles. Et c'est ce qu'on lui offrait.



ÇA FAIT QUOI, DE TRAVAILLER AVEC BOWIE ?
Ça a été un rêve. Surtout pour un musicien comme moi. Ça a changé la vision que j'avais des rock-stars, avec tous les clichés habituels des gens qui se lèvent quand les autres se couchent, qui se droguent, qui boivent, qui ne sont pas très professionnels, avec un ego démesuré, etc. Peut-être que Bowie a répondu à cette description à un moment de sa vie, mais l'homme que j'ai rencontré avait un charisme exceptionnel et un très grand professionnalisme. Quand il dit qu'il va livrer ses chansons à telle date, il le fait, pas besoin de lui courir après. C'est aussi quelqu'un de passionné. Je me souviens l'avoir eu au téléphone, qui me disait : « Alors, tu as reçu la cassette ? Qu'est-ce que tu en penses ? » Tu imagines la situation ? Franchement, qu'est-ce que moi, David Cage, je pouvais penser d'une chanson que David Bowie avait écrite pour mon jeu ? Et pourtant, je sais qu'il était sincère : il avait envie que ça me plaise vraiment. Cette humilité, ça m'a beaucoup impressionné. Il aurait parfaitement pu débarquer sur le projet en disant : « Changez tout, je veux un jeu qui tourne autour de moi ». Mais sa démarche a été au contraire de dire : « Ce projet, il est à vous, dites-moi comment je peux vous aider, dites-moi comment je peux y participer ». J'ai été impressionné par son respect du travail des autres. Ça a été une expérience vraiment extraordinaire, tant sur le plan professionnel qu'à titre personnel.

EST-CE QUE CETTE EXPÉRIENCE A CHANGÉ TON APPROCHE DU JEU VIDÉO ?
J'ai toujours vu le jeu vidéo comme un carrefour. « Multimédia », c'est dans le terme. Le jeu vidéo, c'est bien sûr de l'informatique et de la programmation, mais c'est aussi du graphisme, de l'écriture, du scénario, de la musique... et c'est l'endroit où tous ces médias peuvent se rencontrer pour créer quelque chose de neuf. Et David Bowie, parce qu'il avait exactement la même approche, a été le premier à me prouver que non seulement c'était possible, mais que ça fonctionnait. Et si nous sommes aujourd'hui capables d'intéresser les gens de la musique, peut-être que demain nous intéresserons ceux du cinéma... Donc ça m'a plutôt confirmé dans ma vision des choses. En revanche, là où cette expérience risque de changer des choses, c'est dans la réalisation de nos autres projets. Comme l'expérience David Bowie a montré que c'était un partenariat intéressant pour tout le monde, c'est-à-dire pour nous comme pour lui, nous espérons pouvoir reconduire le même genre d'aventure avec d'autres artistes. Et j'espère également que cette collaboration aura donné des idées à d'autres développeurs de jeux, et que ce type de travail en commun va se répandre.

LES DÉVELOPPEURS SE BATTENT DÉJÀ SUR TELLEMENT DE FRONTS – TU ES BIEN PLACÉ POUR LE SAVOIR. TU CROIS VRAIMENT QU'ILS AURONT LE TEMPS ET L'ÉNERGIE DE S'ATTAQUER À UN DÉFI DE PLUS ?
Il s'agit plus d'un défi pour les éditeurs que pour les développeurs. Au cinéma, les producteurs savent qu'un film se vend mieux lorsque des acteurs et musiciens connus y participent. J'espère que cette synergie se fera dans le jeu vidéo car elle en vaut la peine. Mais pas sous la forme d'une bête collaboration marketing, où un artiste te demande une fortune pour que tu puisses mettre son nom sur ta boîte et mapper sa photo sur tes polygones. Je n'aurais pas accepté de faire ce genre de choses. Si Bowie m'avait dit : « Je veux bien que vous utilisiez mon nom et je vous donne





Heroes pour votre truc », j'aurais dit non. Moi ce qui m'intéressait, c'était de voir un artiste reconnu, avec un talent authentique, collaborer à un jeu vidéo, lui apporter sa crédibilité, et le reconnaître comme un média important et intéressant. C'est tout ça que Bowie a apporté non seulement à Nomad Soul mais au jeu vidéo en général : une forme de reconnaissance.

En tant qu'art, le jeu vidéo n'est-il pas davantage que la simple somme des autres arts et techniques qui le composent ? Comment définirais-tu son essence ?

Pour moi, la vraie question, c'est plutôt « est-ce que le jeu vidéo est un art ? ». C'est une grande question. On sait que le cinéma est le septième art, que la musique est un art, que l'écriture est un art, que la peinture est un art... Mais le jeu vidéo, c'est quoi ? C'est d'autant plus difficile de répondre à cette question que le jeu vidéo n'a pas encore atteint le même stade de maturité que ces autres disciplines. Si on demande au grand public si le jeu vidéo est un art, tout le monde va se marrer et on aura notre réponse. Donc la vraie question, c'est « est-ce que le jeu vidéo peut devenir un art ? ». Et là, je dirais qu'il deviendra un art le jour où il permettra d'exprimer une vision du monde ou des sentiments subtils. En attendant, quand on joue à des jeux comme Crash Bandicoot par exemple, on est encore dans le domaine du jouet, du divertissement, du loisir.

Beaucoup de films et de livres ne sont que des divertissements, mais cela n'empêche pas le cinéma ni la littérature d'être des arts à part entière, non ?

Absolument. En musique, on peut écouter Dorothée et les Musclés, et on peut écouter Mozart. Tous les deux sont de la musique et la musique est reconnue comme un art. Mais dans le jeu, quand on regarde l'équilibre entre les jeux qui tendent à exprimer quelque chose et ceux qui sont juste là pour nous faire passer un moment agréable, la balance penche franchement du côté divertissement, et pas encore du côté créatif.

J'ai l'impression que cette question te gêne. Je me trompe ?

Disons que je la trouve prématurée. Moi, je suis entré dans le jeu vidéo parce que je pensais qu'il allait devenir un moyen d'expression majeur. Quand j'ai écrit Nomad Soul, j'y ai mis un certain nombre de choses personnelles, des choses qui m'ont marqué ou que j'ai vues, et que j'ai glissées en toile de fond. Aujourd'hui, à Quantic Dream, on continue dans cette voie : on essaie d'offrir de bons moments aux joueurs, mais aussi d'exprimer des choses importantes pour nous, d'avoir un parti pris, une vraie démarche créative.

Alors justement, c'est quoi ta démarche ?

C'est de prouver qu'un jeu peut être une expérience aussi dense qu'un film. Un film, je le regarde, mais je suis passif. On me raconte une histoire. Dans un jeu, je participe à l'histoire qui m'est racontée. L'expérience n'est pas meilleure ou moins bonne, elle est juste différente. C'est comme la différence entre le livre et le cinéma : ce sont des supports différents, qui proposent des expériences différentes, mais qui sont aussi forts l'un que l'autre. Et comme le livre ou le cinéma, le jeu a le potentiel de faire passer des idées, des sentiments, des émotions... de raconter une histoire... mais avec l'interactivité en plus, avec ce facteur « je fais partie de l'histoire qu'on me raconte ».



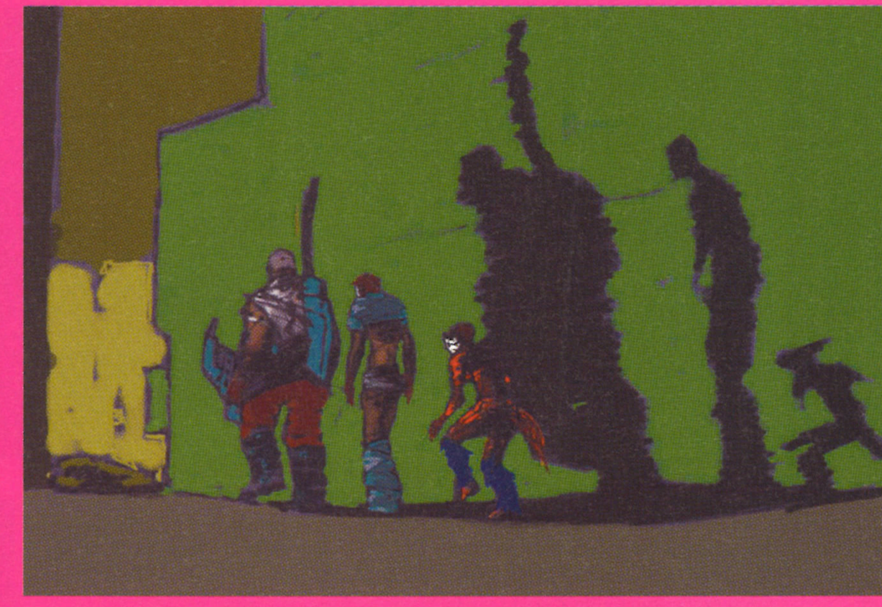
David Bowie a écrit un album complet dédié à Nomad Soul, ainsi que deux heures et demie musique instrumentale, avec son compositeur et producteur Reeves Gabrels. Il a aussi prêté ses traits et sa voix à deux personnages du jeu.

Mais si c'est le développeur qui raconte l'histoire, quelle part de créativité ça laisse au joueur ?

Ça fait bientôt 5 ans que je réfléchis à la narration interactive : comment raconter une histoire qui soit cohérente, qui se tienne, qui soit écrite, tout en laissant un champ d'action au joueur, de façon à ce qu'il ait le sentiment de pouvoir influer sur cette histoire. Non pas en la réécrivant et en la faisant évoluer dans la direction qu'il souhaite, parce que c'est aujourd'hui techniquement impossible, mais en lui offrant suffisamment de moyens d'actions pour qu'il puisse réellement influer sur son cours. Nomad Soul a été notre premier pas dans cette direction. On a essayé un certain nombre de choses, qui ont à mon sens assez bien marché, parce que le jeu donnait un sentiment à la fois d'immersion et de liberté au joueur. Et je pense que

Fahrenheit est l'étape suivante dans cette voie-là. En tout cas, nous travaillons à la mise en place de solutions qui sont, je pense, vraiment originales.

De quoi êtes-vous particulièrement fiers, dans Nomad Soul ?
De la qualité de l'immersion dans le monde. La taille et la diversité de la ville, la totale liberté accordée au joueur dans le monde, la cohérence et l'animation permanente du monde sont pour moi des éléments qui font de ce jeu une expérience unique. La manière dont nous avons géré la narration interactive a également été pour nous très riche d'enseignements. Il a fallu mettre en place des techniques d'écriture qui permettent de gérer la liberté accordée au joueur tout en lui permettant de retrouver facilement le fil de l'histoire. Proposer plusieurs alternatives pour résoudre certaines situations a aussi été un casse-tête. Sans compter qu'il est souvent difficile, pour un game designer, d'imaginer des solutions en sachant que le joueur ne les verra pas toutes, car elles sont dans des branches différentes de l'arborescence. Deux Ex a réussi ce pari dans une optique différente, car moins scénarisée. Mais le mettre en place dans un titre à forte scénarisation, en respectant des contraintes de production, est un challenge plus difficile, à mon sens.


La secte des Eveillés met en scène un David Bowie jeune, digitalisé d'après de vieilles photos et vidéos.

Tu choisis la vue à la troisième personne pour renforcer cet aspect scénarisé de tes jeux ? Pour rajouter une distance intellectuelle, par opposition à l'immersion totale de la vue subjective ?
Le joueur familiarisé avec la vue subjective gagne peut-être en immersion, mais il perd en identification, paradoxalement. Au cinéma, on s'identifie à un personnage parce qu'on le voit. Dans un livre, on se l'imagine. Quand tu es en vue subjective dans un jeu, tu ne sais pas réellement qui tu es. En tout cas, moi je n'arrive pas à m'imaginer que c'est moi, là, qui me balade avec un gros gun en train de tuer des aliens dans des couloirs. Et puis la caméra est un outil très puissant, capable de raconter une histoire, de susciter des sentiments, de mettre en scène des moments particuliers, de créer des choses. Quand tu utilises une caméra subjective, tu renonces à tout ça. Alors autant la vue subjective est particulièrement adaptée à un jeu comme Deus Ex, autant je pense qu'elle limite la richesse de la narration visuelle.

La participation de David Bowie à Nomad Soul va au-delà de son implication personnelle puisque sa femme, le top model Iman, a elle aussi prêté ses traits et ses formes avantageuses à l'un des personnages féminins qu'on incarne au cours de l'aventure.



Quand tu crées les personnages auxquels les joueurs vont devoir s'identifier, quel type d'expérience essaies-tu de leur offrir ?
Je ne défends pas les héros qui sont beaux, jeunes, propres sur eux, parfaits, gentils... comme beaucoup de jeux vidéo le font. Dans Nomad Soul, une des scènes qui a beaucoup fait parler est celle où le joueur utilise le corps d'un jeune flic, Kay'l, dont l'une des premières actions est de faire l'amour avec sa femme. Sauf que le joueur n'est pas réellement Kay'l ; il est juste une âme qui utilise son corps. Il y a beaucoup de gens qui ont été choqués par cette idée. Mais moi j'en ai marre des gentils héros qui sauvent la princesse. Je pense qu'on peut dire des choses un peu plus subtiles, voire ambiguës. Quand j'ai écrit cette scène de Kay'l et de sa femme, je me suis posé le cas de conscience. Je me suis demandé ce que je ferais si cela m'arrivait. Et comme c'était une question que je trouvais intéressante, j'ai eu envie de la poser aux joueurs. Les joueurs qui trouvaient ça immoral n'étaient pas obligés d'aller faire l'amour avec la femme de Kay'l. S'ils l'ont fait, c'est qu'ils en ont eu envie, quelque part. Mais c'est aussi ça, le rôle des jeux : ce sont des exutoires. Il n'y a pas de vraies conséquences. Ça peut être un peu immoral. Je crois même que ça doit être un peu subversif. Cela permet de mettre le joueur dans des situations inhabituelles, qui vont l'encourager à se poser des questions, ou même à faire face à des cas de conscience. Et Fahrenheit suit la même voie, puisqu'on va devoir incarner tout le long du jeu ce type qui est un meurtrier, avec un vrai côté sombre, qui est parfois à la frontière de la folie, qui voit des choses étranges, et qui n'est pas un héros traditionnel.

On le suit tout le long du jeu ? J'avais cru comprendre qu'on incarnait – une fois de plus – plusieurs personnages...
Quelqu'un m'a dit que la constante des jeux de Quantic Dream, c'était la schizophrénie, cette obsession de changer de personnage. Effectivement, je crois que cette idée me fascine. Dans Nomad Soul, le joueur avait une âme qui changeait

de corps, et c'est ainsi que le joueur changeait d'apparence. Dans Fahrenheit, le principe est un peu différent. Nous sommes partis d'un constat simple : dans un film traditionnel, différents personnages se succèdent à l'écran. Que le héros soit là ou qu'il soit absent de l'écran, on regarde le film avec le même intérêt. Le spectateur a toujours le même rapport à l'image. Dans un jeu, c'est complètement différent. Puisqu'on a besoin du héros pour interagir, il est à l'écran environ 99 % du temps, et s'il n'y est pas, c'est qu'on est dans le cadre d'une séquence non interactive. Donc le rapport du joueur au jeu change en fonction de la présence du héros. Ce principe réduit considérablement la structure de la narration. Dans un film, on ne passe pas 99 % de son temps avec le héros. On a aussi envie de savoir ce que font les autres personnages.

Le problème, c'est que dans un jeu, on n'a pas envie de savoir : on a envie de faire.

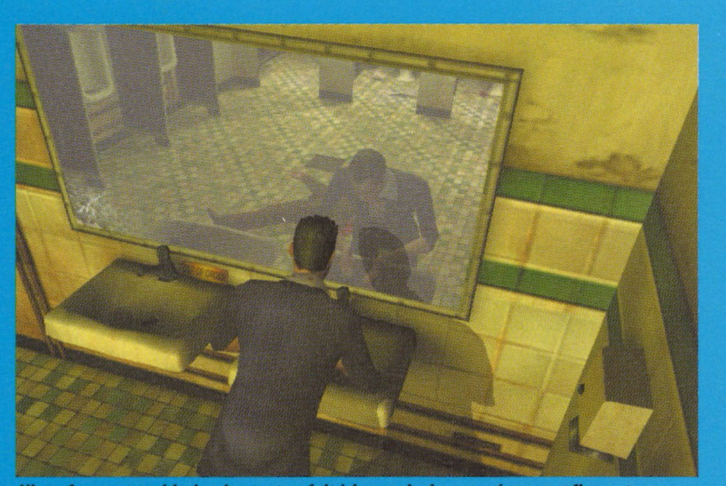
C'est là que Fahrenheit apporte une réponse originale : il offre au jeu la souplesse d'un film, tout en préservant l'interactivité dans toutes les séquences, que le héros soit là ou pas. Il y a une puissance narrative extraordinaire dans la possibilité de montrer ce que font les autres personnages. Tu imagines un film où tu serais tout le temps avec le héros, où tu n'aurais aucune idée de ce qui se trame derrière son dos ? Mais tu t'ennuierais mortellement ! Sauf quelques exceptions comme Blairwitch Project. Ou Cube aussi, qui a été écrit un peu dans cet esprit. Mais à part ça... Regarde les films de Hitchcock : tout repose toujours sur le fait que tu sais des choses que le héros ignore, parce que tu as vu des choses qu'il n'a pas vues. C'est le principe qu'on a utilisé dans Fahrenheit et je pense que cela renforce le plan narratif. En tout cas, cela ouvre un champ de « possibles » absolument énorme si on peut suivre plusieurs personnages. L'un des principes de Fahrenheit consiste à proposer plusieurs héros : deux principaux – Lucas Kane, cet homme qui a commis un meurtre dans un état second, et Carla Valenti, qui est une jeune femme flic – mais aussi de nombreux autres personnages secondaires, voire complètement annexes, que le joueur contrôlera également au cours de certaines séquences. Et c'est ainsi que le joueur va participer à la narration et réellement influer sur l'histoire.

C'est toi qui disais qu'offrir des choix dans un jeu très scénarisé demandait beaucoup de travail ?

Le principe sur lequel on travaille depuis un an et demi s'appelle « Bending Stories ». Bending, en anglais, ça veut dire « élastique ».



Écriture, musique, mise en scène, jeux vidéo... David Cage est un touche-à-tout. Mais dans le bon sens du terme : il vient pour donner, pas pour prendre. Son parcours en apparence éclectique dessine une route étonnamment linéaire. David a une vision, et il se donne les moyens de l'atteindre. C'est même étonnant de voir un tel mélange de volonté et d'humilité.



L'interface est archi-simple : tout se fait à la souris. Les caméras sont fixes et on change d'angle de vue en cliquant sur l'endroit qu'on veut voir. Les actions sont prédéterminées, et on les déclenche en cliquant sur les objets auxquelles elles sont associées. Ici, par exemple, on a cliqué sur le lavabo. Notre meurtrier s'est donc dirigé vers lui pour se laver des traces de sang dont il était maculé. Logique, non ?

Le principe est que l'histoire qu'on a écrite a une structure immuable, avec un début, des étapes obligées, et une fin. Mais elle peut s'étirer à la fois en longueur – c'est-à-dire en durée, selon que les joueurs exploreront plus ou moins l'univers – et aussi latéralement : le joueur peut la tirer dans un sens ou dans l'autre. C'est ce que propose Fahrenheit. L'histoire est toujours la même – c'est impératif si on veut raconter quelque chose de structuré et de cohérent – mais la manière dont le récit progresse dépend étroitement des actions du joueur. La relation du joueur au jeu est donc un peu modifiée, puisque non seulement le joueur dirige plusieurs personnages, mais comme il peut changer la manière dont l'histoire est racontée, il devient une espèce de metteur en scène. Il ne dirige plus simplement un personnage, mais l'histoire dans son ensemble.

Cela dit, on ne maîtrise pas vraiment ce que font nos personnages. Tu n'as pas peur que les joueurs soient un peu frustrés ?

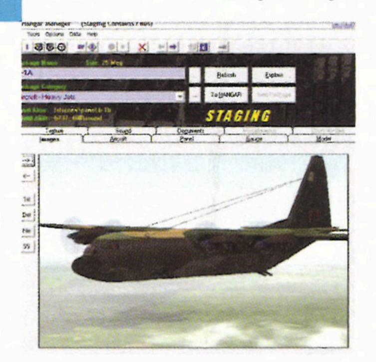
Fahrenheit propose aux joueurs des choix différents, non pas l'illusion de pouvoir faire n'importe quoi, mais la possibilité réelle de choisir quelle action cohérente ils veulent mener dans un contexte donné. C'est une approche différente mais je ne pense pas qu'elle soit moins intéressante ou moins riche en terme de gameplay. D'autre part, l'idée de permettre au joueur de jouer plusieurs personnages nous a ouvert des possibilités invraisemblables sur le plan de la narration. Cette nouvelle mécanique de gameplay offre une nouvelle forme d'interaction au joueur. Il n'influe plus uniquement sur les actions des personnages, mais directement sur la structure et le déroulement de l'histoire. Nous avons également mis en place des mécaniques de jeu vraiment différentes et originales, qui font parfois référence au cinéma, mais qui sont réellement interactives. De manière générale, nous avons fait table rase de beaucoup de conventions traditionnelles des jeux vidéo pour essayer de repartir d'une feuille vierge. Certains joueurs seront certainement un peu déstabilisés au début, mais je suis persuadé qu'ils rentreront très vite dans la nouvelle expérience qu'on leur propose.

Fin de la première partie.
Rendez-vous le mois prochain pour la suite de cette interview.



Le tableau de bord du Falcon 50, d'une qualité exceptionnelle pour du gratuit.

Trier, installer et bidouiller les avions en deux clics souris : Hangar Manager.



FS2002 du freeware à toutes les sauces

Quelques mois après notre premier dossier consacré aux add-ons pour Flight Simulator 2000, voici à nouveau un tour de table de tout ce qui est disponible pour la nouvelle version du jeu de Microsoft. Ici, on ne trouvera que des softs gratuits ou du moins partiellement utilisables sans dépenser un euro.

Bob Arctor



Des tableaux de bord virtuels commencent à faire leur apparition sur les freewares.



Les avions destinés aux bush pilots font leur rentrée hivernale.

UTILITAIRES

Wipe Gauge 2002 :

L'un des plus gros problèmes de Flight Simulator est qu'il prend de plus en plus de place au fur et à mesure qu'il demeure sur votre disque dur. Cela n'est en rien dû à un bug mais plutôt à la tendance qu'ont les fanas du jeu à installer tout ce qui passe à leur portée. Parmi les add-ons les plus plébiscités, on trouve bien sûr celui des avions. Celui-ci ne pèse rien en lui-même, mais pour peu que son auteur soit un peu inventif et ait créé des instruments inédits, votre dossier « gauges » risque de se retrouver encombré plus que de raison.
Une solution consiste à ouvrir les fichiers panels de tous vos avions inutilisés et de retirer les .gau à la main. L'autre est de confier cette tâche lourdingue à Wipe Gauge 2002.
http://flightsimmers.net/airport/kommando/

GetWeather 2.0 :

GetWeather (2.0) est un petit utilitaire qui est capable d'améliorer la gestion de la météo en temps réel de FS2002. Lorsque vous volez dans des conditions sympathiques, vous pouvez désormais enregistrer les fichiers Metars pour les utiliser plus tard. Le programme prend le pas sur Flight Sim dès qu'il lance un appel vers Jeppessen et enregistre tout ce qui filtre de là.
Plus besoin non plus d'être connecté sur le Net pour utiliser cette fonction. L'auteur a développé ce soft principalement pour fournir à tous les ordinateurs en réseau une météorologie standard. Attention, le soft est en version bêta et ne fonctionnera que pendant



un certain laps de temps. Après cela, il faudra en recharger une nouvelle version mise à jour sur le site de l'auteur au www.bearsoft.de.

FSUIPC :

Comment parler des utilitaires pour Flight Sim sans parler du célébrissime FSUIPC. Cette petite dll se glisse dans le dossier « module » de Flight Sim et lui ajoute des dizaines de fonctions. À l'origine, il permettait aux softs externes à FS de communiquer avec ce dernier. Les temps changeant et FS s'ouvrant sur l'extérieur, FSUIPC permet bien plus de choses. Il améliore le système de météo et le réalisme des vents en rafales tout en rajoutant des turbulences à faire sauter Carlos de 10 cm en hauteur. Il permet aussi de convertir les turbulences nuageuses en turbulences venteuses pour chacune des couches de nuées.
Il introduit une nouvelle gestion progressive de la visibilité bien plus dynamique et inclut même une page qui permet de vérifier le bon calibrage des joysticks. On y accède de Flight Simulator par le menu modules.
Sur www.avsim.com/FS2002/Utilities

Force Feedback Utility 2.2 :

Vous êtes comme moi, avec un joystick à retour de force un peu rétif, qui s'agite dans tous les sens sous Flight Sim pour un oui ou pour un non ? Avec Force Feedback Utility 2.2, on corrigera toutes ces vibrations parasites et un peu violentes qui surviennent lors de la phase de roulage. Ce petit soft se chargera de patcher vos fichiers.cfg d'avions à votre place.
Sur www.avsim.com/FS2002/Utilities

FSNavigator 4.5 :

Pour ceux qui n'ont pas la chance de posséder les cartes d'approche fournies dans les versions précédentes de FS ou alors une imprimante, FSNavigator est très certainement la solution. Ce soft qui existe depuis déjà quelques années voit sa dernière version considérablement améliorée par des options inédites. Non seulement il permet toujours de tracer un plan de vol en quelques clics de souris, mais il offre aussi une base de données (gratuite et à downloader à part) de tous les SID et STAR, histoire d'effectuer des décollages et des approches plus vrais que nature. Comme toujours, il extrait de Flight Sim toutes les données dont il a besoin, y compris des scénarios freeware que vous aurez installés. Sur www.avsim.com /FS2002/Utilities

Autosave 1.41

Autosave reprend le principe de quelques rares paywares et sauvegarde automatiquement le vol et la position de l'avion toutes les n secondes. En cas de pépin, on peut donc revenir jusqu'à dix minutes en arrière, histoire de réussir à s'aligner sur ce foutu ILS et de ne pas oublier cette fois de sortir le train avant le touchdown. Dispo au www.simvol.org



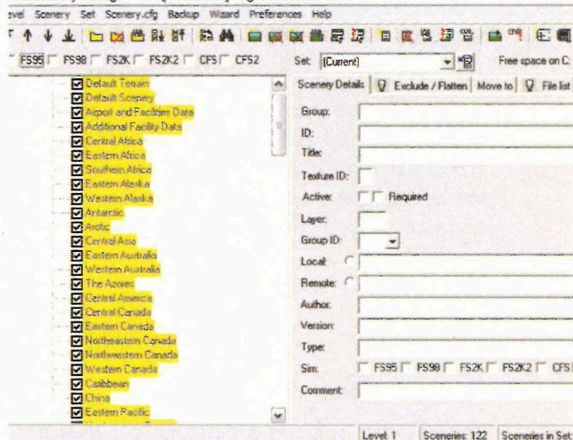
Packs Textures Européennes. :

Soit, les textures de FS2K2 sont belles, mais on peut encore mieux faire si on les bosse suffisamment. C'est le constat qu'a fait Lennart Arvidsson en nous sortant une poignée de packs tous plus impressionnants les uns que les autres. Le premier package introduit de nouveaux graphismes pour les zones un peu froides (le nord de l'Europe, le Canada et l'Alaska). Le second rajoute de nouvelles textures pour la mer d'une beauté à tomber par terre.
Quant au troisième, il rajoute de nouveaux arbres (conifères) de taille et d'apparence bien plus crédibles que ceux du jeu de base et qui seront utilisés par l'Autogen sans ralentissement notable.
Tout est disponible sur www.flightsim.no/file/FS2002_-_Scenery/Texturer/

Scenery Manager 1.6 :

Scenery Manager 1.6 présente à peu près les mêmes fonctionnalités que Hangar Manager, mais appliquées aux scènes. En effet, si l'installation d'avions peut poser problème, il en est de même pour celle de paysages. Même si FS2002 a considérablement amélioré la clarté des dossiers de paysages et de scènes, il est bien souvent utile d'utiliser un tel soft, histoire de donner à certaines de ces dernières des priorités différentes ou tout simplement les archiver, les renommer, les bouger ou les supprimer après utilisation. À l'instar de Hangar Manager, on peut adjoindre des images pour chacun des packs.
Sur www.avsim.com /FS2002/Utilities

Le gestionnaire de scénarios qui simplifie grandement la vie.





FS2002 donne aux créateurs la capacité de faire des avions métallisés.

Alaska Terrain Mesh Scenery :

Lorsqu'un gars bien atteint du bulbe se met au travail pour faire de nouveaux « meshs » (données d'élévation), cela nous donne l'Alaska Terrain Mesh Scenery : 16 fichiers d'une quarantaine de mégas qui recouvrent le cinquantième État américain de long en large. Ce dernier est échantillonné et découpé en tranches éloignées de 38 m seulement, ce qui est la plus forte résolution que l'on puisse atteindre avec les DEMM de l'institut géographique américain. C'est assez énorme, mais le download vaut le coup et est indispensable pour les « bush pilots » qui utilisent les scénarios et aventures se déroulant dans cette zone. Disponible sur www.flightsim.com/FS2002/FS2002 Scenery

FsGnight

Les textures FsGnight remplacent les terrains génériques de nuit et changent l'aspect des villes et des routes après le coucher du soleil. L'effet est saisissant surtout lorsqu'on choisit les textures « blanches » et permet de bien mieux voir les détails, et ce à une plus grande distance. On les trouve au www.fsfreeware.com/2nov_01/16_11.shtml

Les arbres de remplacement. Avant, et après.

Une mer en version (faussement) bumpée bien plus belle pour l'œil que la texture par défaut.





Zingue et chrome :

Aux États-Unis, on trouve des gens qui sont devenus millionnaires en peignant à l'aérographe des aigles moches sur des Harley Davidson toutes chromées. Monsieur GI-Smith (certainement un pseudonyme) réalise des peintures métallisées d'avions en profitant des nouvelles spécificités de FS2002 concernant les reflets. Sur sa page du www.gjsmith.com/FS2002.htm, on pourra trouver de superbes livrées de gros porteurs et même demander à ce jeune sauvage désœuvré un truc personnalisé. Comble de la bonté, il vous explique même tous ses secrets.

Hangar Manager 3.3 :

Hangar Manager 3.3 est le rêve pour tous les débutants de Flight Sim qui n'ont pas envie de plonger les mains dans le cambouis : en gros, il permet une installation des avions, tableaux de bord et sons d'un simple clic. Il inclut même une option capable de dézipper les packages (ou le contraire) automatiquement et de ranger tous les fichiers aux bons endroits. On peut aussi faire des fiches d'avions avec leurs images que l'on copiera dedans en utilisant la touche print screen. Il pourra aussi faire une liste de toutes les gauges inutilisées (voir Wipe Gauge 2002). Compatible FS98, FS2000 et FS2002. Sur www.avsim.com/FS2002/Utilities

OldSmoke :

Ce petit utilitaire rajoute de la fumée d'échappement pour les vieux jets. Une fois activé, il fera cracher par les réacteurs de la fumée noire durant la première minute puis cette dernière reprendra son aspect normal. Pour les amateurs de réalisme à l'extérieur du cockpit. Oldsmoke.fx est dispo sur www.flightsim.com/FS2002/FS2002

Pack Falcon 50

Si on ne devait parler que d'un seul avion, alors que ce soit du Dassault Falson 50 de Yannick Lavigne, Fred Banting et Rob Young. Cet appareil est situé dans la droite lignée des plus grands packs pour Flight Simulator (DC-3, Pilatus PC-6 Porter). Il se compose de l'avion et de son tableau de bord. Décrire ici en quelques lignes tous les aspects du Falcon 50 est une gageure : sachez toutefois qu'il est le plus beau jet commercial existant pour FS et certainement l'un des dix meilleurs freewares jamais conçus pour ce jeu. Le tableau de bord arrive avec des dizaines de gauges conçues tout spécialement pour celui-ci, afin d'effectuer une check-list très crédible. Le modèle de vol conçu par un expert dans ce domaine donne un bel aperçu des performances de l'un des meilleurs tri-réacteurs de la marque (l'autre fleuron étant le 900EX). Comme dernière bonne surprise, l'appareil arrive en deux versions : light et normale, ce qui permettra aux possesseurs de configs (relativement) modestes de pouvoir tout de même l'utiliser. L'appareil ayant été conçu pour FS2000, il faut rajouter une ligne dans le fichier config pour qu'il puisse fonctionner correctement avec FS2K2 : tout est au http://caea.free.fr/fr/simu/falcon502k2.html. Une nouvelle version incluant un superbe tableau de bord virtuel est en préparation. Au http://caea.free.fr/fr/simu/falcon50.html ou sur www.flightsim.com/FS2000/FS2000 Aircrafts



Le tri-réacteur Falcon 50 de chez Dassault.

Les bonnes adresses :

Quelques liens sur lesquels on peut trouver chaque jour des dizaines de freewares pour FS2002 :

www.avsim.com
www.flightsim.com
www.fsplanet.com
www.simflight.com
www.fsfreeware.com
www.simvol.org (le seul francophone)

1 LES PLUS FIDÈLES SONNERIES

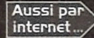
Appelez le **0899 70 2001**, entrez la référence de la sonnerie, (ex: **56 673**) le numéro de téléphone du mobile… et c'est tout!

CATALOGUE COMPLET :

Nous avons bien sûr des **centaines d'autres sonneries**. Pour les choisir, utilisez le téléphone **0899 70 2001**, le minitel **3617 MONMOBILE** ou notre sitre web **www.mobiles.fr**.

①, ②, ③, ④, ⑤... personnalisez *VRAIMENT* votre mobile !

0899 70 2001

Aussi par internet › **www.mobiles.fr**  Et par minitel ! › **3617 MONMOBILE**

JEUX VIDÉO

56 780 Alone in the dark	56 606 Final Fantasy: intro	56 608 Metal gear sd: pousuite	56 674 Resident Evil
56 899 Capcom vs SNK	56 659 Final Fantasy: thème	56 782 Metal gear sd: thème	56 675 Silent Hill
56 671 Crash Bandicoot	56 607 Final Fantasy: victoire	56 900 Onimusha	56 809 Silent Hill 2
56 877 Devil May Cry	56 726 Gran Turismo 3	56 673 Pac Man	56 676 Sonic
56 672 Dragon Ball	56 781 Half Life	56 807 Parappa the Rapper 2	56 784 Syphon Filter 2
56 677 Final Fantasy: chocobos	56 806 Jack & Daxter	56 678 Parasite Eve	56 609 Tomb Raider

SÉRIES TV / EMISSIONS / DESSINS ANIMÉS

56 826 Agence tous risques	56 819 Cosmos 99	56 817 Les envahisseurs	56 716 San ku kaï
56 719 Albator	56 652 Dallas	56 615 Les simpsons	56 731 Seinfeld
56 704 Ally Mc Beal	56 860 Derrick	56 736 Les soprano	56 813 Sex and the city
56 603 Amicalement votre	56 803 Dingue de toi	56 891 Les têtes brulées	56 894 Shérif fais moi peur
56 836 Amour, gloire, beauté	56 789 Dragon Ball Z	56 709 Loft Story	56 834 Sous le soleil
56 795 Animaux du monde	56 895 Fame	56 730 Mac Gyver	56 705 South Park
56 844 Arnold & Willy	56 893 Famille Adams	56 828 Madame est servie	56 876 Star Academy
56 822 Barbapapa	56 617 Friends	56 622 Magnum	56 778 Star Trek
56 820 Benny Hill	56 654 Goldorak	56 827 Ma sorcière bien aimée	56 651 Starsky & Hutch
56 729 Beverly Hills	56 818 Hawaï police	56 601 Maya l'abeille	56 865 Sunset Beach
56 821 Brigades du Tigre	56 847 K2000	56 858 Millenium	56 831 That 70's show
56 616 Buffy ctre vampires	56 602 L'île aux enfants	56 635 Mission Impossible	56 734 Ulysse 31
56 610 Candy	56 733 L'inspecteur Gadget	56 816 Mystères de l'ouest	56 728 Un gars, une fille
56 717 Capitaine Flam	56 611 La croisière s'amuse	56 714 Olive et Tom	56 683 Urgences
56 738 Chapeau melon...	56 629 La panthère rose	56 815 Petite maison...prairie	56 824 Watoo Watoo
56 650 Chapi Chapo	56 739 Le prisonnier	56 837 Police academy	56 614 X-Files
56 802 Code Quantum	56 735 Les cités d'or	56 812 Popstars (générique)	56 833 Zorro

FILMS

56 889 2001, Odyssée de l'espace	56 875 Harry Potter	56 747 La plage	56 679 Star Wars
56 633 Amélie Poulain	56 658 Il était une fois dans l'ouest	56 657 Le bon, la brute...	56 743 Taxi
56 794 Arizona dream	56 715 Indiana Jones	56 748 Le grand bleu	56 755 Terminator 2
56 751 Austin Powers	56 639 James Bond	56 753 Matrix	56 888 The full monty
56 887 Bagdad Café	56 792 Jeux interdits	56 694 Men in Black	56 890 Top Gun
56 808 Brazil	56 740 L'exorciste	56 641 Pulp fiction	56 742 Titanic
56 796 Ghost Dog	56 655 La boum	56 718 Rocky	56 695 Wild wild west
56 754 Grease	56 788 La haine	56 741 Scream	56 752 Yamakasi

RAP / RnB

56 638 Back in bizz	56 799 Family affair	56 624 J'voulais	56 785 Ride or die
56 612 Belsunce breakdown	56 685 Gangsta's Paradise	56 788 La haine	56 634 Stan
56 627 Bow wow	56 690 Ghetto supa star	56 694 Men in Black	56 637 Survivor
56 622 Cendrillon du ghetto	56 796 Ghost Dog	56 646 Miss california	56 632 The next episode
56 644 Clint Eastwood	56 797 Girls, girls, girls	56 687 My name is	56 770 U remind me
56 691 Come with me	56 689 I got 5 on it	56 621 R n'b 2 rue	56 619 Walking away
56 688 Doo wop	56 684 Intergalactic	56 618 Real slim shady	56 692 What's my name
56 896 Elle te rend dingue	56 643 It wasn't me	56 693 Regulate	56 695 Wild wild west

POP / ROCK

56 787 Black eyed boy	56 769 Le vent nous portera	56 641 Pulp fiction	56 786 Still loving you
56 760 Californication	56 696 Me gustas tu	56 761 Scar tissue	56 762 Sunday bloody sunday
56 765 Hotel California	56 763 New year's day	56 775 Sing	56 764 We are the champion
56 898 J'en rêve encore	56 757 Oye como va	56 790 Stairway to heaven	56 791 Wonderwall

DANCE / ELECTRO / VARIÉTÉS

56 613 Aerodynamic	56 642 Daddy DJ	56 812 Popstars (générique)	56 870 Toutes les femmes de ta vie
56 779 Ain't it funny	56 874 I'm a slave 4 U	56 626 Près de moi	56 798 Trackin
56 630 All for you	56 631 I will survive	56 897 Seul	56 709 Up & down (Loft)
56 645 Can't fight the moon...	56 771 It's raining men	56 636 Sex bomb	56 801 Uptown girl
56 823 Can't get you out...head	56 876 La musique	56 778 So I begin	56 878 Wassup
56 886 Comme je t'aime	56 776 Little L	56 623 Starlight	56 800 You rock my world

REGGAE

56 767 Could you be loved	56 759 Jammin'	56 758 No woman no cry
56 773 Dépareillé	56 774 La voix des sages	56 772 Trop peu de temps

RAÏ

56 697 Aïcha
56 698 Didi

HYMNES NATIONAUX / DIVERS / PUB

56 668 Hymne Algérie	56 670 Hymne Israël-Hatikva	56 892 Lasciate mi cantare	56 604 Pub Dim
56 664 Hymne Allemagne	56 663 Hymne Italie	56 811 Les rois mages	56 605 Pub Hollywood
56 721 Hymne Chine	56 723 Hymne Japon	56 702 Jingle bells	56 700 Pub L'ami Ricoré
56 662 Hymne Espagne	56 667 Hymne Maroc	56 653 Joyeux Anniversaire	56 620 Pub Levi's
56 666 Hymne Etats Unis	56 720 Hymne Portugal	56 768 Petit papa noël	56 703 Pub Nescafé-Colegiala
56 660 Hymne France	56 746 Hymne Sénégal	56 713 Pub CNP Jazz suite	56 810 Pub Nescafé-Open'up

SONNERIES Nokia: 32xx-33xx-5510-6090-61xx-62xx-63xx-7110-81xx-82xx-83xx-88xx-9xxx **Ericsson:** R320s-R380-R520-T20e-T20s-T29s-T39m **Motorola:** 250-7389i-7689-V50-V100 **Sagem:** 93x-94x-95x-30xx-9500 **Philips:** 238-268-Ozeo-Savvy-Xenium **Siemens:** ME45-SL42-S45-SL45 **Alcatel:** 311-511
LOGOS Nokia: 32xx-33xx-5110-5510-6090-61xx-62xx-63xx-7110-81xx-82xx-83xx-88xx-91xx-92xx **Siemens:** ME45-SL42-S45-SL45 **Alcatel:** 311-511.
CARTES POSTALES Nokia: 32xx-33xx-5510-62xx-63xx-82xx-83xx-88xx **Ericsson:** R520-T20e-T29s-T39m **Alcatel:** 311-511.
LOGOS GEANTS Nokia: 33xx-5510 **Siemens:** ME45-SL42-S45-SL45 **Alcatel:** 311-511.

2 EXCLUSIF : LE LOGO PERSO

Exclusif! Pour avoir un logo personnalisé avec le **texte que vous voulez** (prénom, gag…), c'est très simple : **Choisissez** sur cette page un logo avec une zone marquée **Zone perso**. Ensuite, **appelez** le **0899 70 2001** ou le **3617 MONMOBILE**, choix *"Vous connaissez la référence"*. Le service vous demande la référence du logo choisi et vous propose de le personnaliser. Vous saisissez facilement votre texte grâce aux équivalences des lettres ci-contre, il ira s'incrire dans la **Zone perso**.
Quand vous avez fini, le service vous donne la nouvelle **référence perso** de votre logo : notez-là, vous pourez ainsi réutiliser votre logo perso aussi souvent que vous le souhaitez ou le faire télécharger par vos amis : il sera **conservé à vie**!

Espace	.	!	?	:	,	/	@		
1	120	121	122	123	124	125	126		
©	☺	☺	☺	☺	☹	☹	❤		
127	128	129	130	131	132	133	134		
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
110	111	112	113	114	115	116	117	118	119
A	B	C	D	E	F	G	H		
2	22	222	3	33	333	4	44		
I	J	K	L	M	N	O	P	Q	
444	5	55	555	6	66	666	7	77	
R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	
777	7777	8	88	888	9	99	999	9999	



Perso: FLO, LA PLUS BELLE!

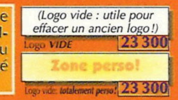
23 574 — Zone perso! — 23 574

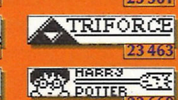
Pas de perso: le logo sera centré!

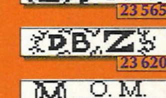
3 LOGOS

Choisissez votre logo, **appelez** le **0899 70 2001** ou le **3617 MONMOBILE**, indiquez le numéro du mobile… et le logo sera téléchargé quelques secondes plus tard!

(Logo vide : utile pour effacer un ancien logo!)
Logo VIDE 23 300
Zone perso!
Logo vide: totalement perso! 23 300



























23 467	23 361	23 533	23 392
23 613	23 463	23 318	23 348
23 481	23 668	23 565	23 478
23 539	23 401	23 620	23 552
23 605	23 541	23 526	23 528
23 540	23 601	23 642	23 396
23 579	23 380	23 345	23 383
23 483	23 471	23 493	23 494
23 432	23 438	23 433	23 434
23 399	23 402	23 410	23 458
23 680	23 542	23 328	23 651
23 585	23 312	23 518	23 654
23 648	23 577	23 573	23 594
23 645	23 370	23 671	23 591
23 674	23 693	23 519	23 665
23 675	23 570	23 394	23 395
Logo GÉANT! 27 754	Logo GÉANT! 27 753	Logo GÉANT! 27 751	Logo GÉANT! 27 749
Logo GÉANT! 27 726	Logo GÉANT! 27 701	Logo GÉANT! 27 705	Logo GÉANT! 27 752
Logo GÉANT! 27 706	Logo GÉANT! 27 703	Logo GÉANT! 27 747	Logo GÉANT! 27 748



4 CARTES POSTALES AVEC OU SANS TEXTE !

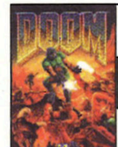
Une Carte postale est un logo que vous envoyez à un correspondant. Vous pouvez aussi ajouter du texte. Choisissez un logo sur cette page, Appelez le **0899 70 2001** ou le **3617 MONMOBILE**, choix *"Carte postale"*… Et laissez-vous guider, c'est très rapide!



5 DESSINEZ VOUS-MÊME VOTRE LOGO !

Exclusif! Pour avoir votre propre logo (celui de votre club, association, ou ce que vous voulez!) sur votre mobile (ou en faire profiter vos amis), c'est très simple : il vous suffit d'appeler le **0899 70 2001** ou le **3617 MONMOBILE**, choix *"Dessinez votre logo"* et de vous laisser guider.

TOP RÉDAC'



ACTION

Crimson Skies — *Octobre 2000*
• Zipper Interactive

Elite Force — *Septembre 2000*
• Raven Software

Midtown Madness 2 — *Octobre 2000*
• Angel Studios

Aliens vs Predator 2 — *Novembre 2001*
• Monolith





STRATÉGIE

Age of Kings — *Octobre 1999*
• Ensemble Studios

Battle Realms — *Novembre 2001*
• Liquid Entertainment

Conflict Zone — *Mai 2001*
• MASA



Ground Control — *Juin 2000*
• Massive Entertainment

Heroes 3 — *Juin 1999*
• New World Computing

Moon Project — *Mai 2001*
• Topware



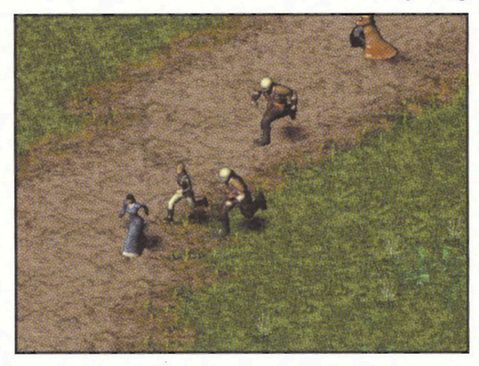
JEU DE RÔLE

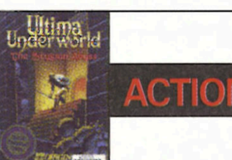
Arcanum — *Septembre 2001*
• Troïka Games

Baldur's Gate 2 — *Novembre 2000*
• Bioware/Black Isle

Fallout 2 — *Décembre 1998*
• Interplay

Might & Magic 7 — *Septembre 1999*
• New World Computing





ACTION-AVENTURE

Deus Ex — *Septembre 2000*
• Ion Storm

System Shock 2 — *Août 1999*
• Irrational Games

The Nomad Soul — *Décembre 1999*
• Quantic Dreams

Thief 2 — *Juillet 2000*
• Looking Glass





ACTION-TACTIQUE

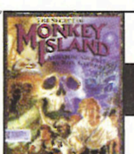
Commandos 2 — *Septembre 2001*
• Pyro Studios

Medal of Honor — *Février 2002*
• 2015 Inc.

Opération Flashpoint — *Juin 2001*
• Bohemia Interactive

Rogue Spear — *Septembre 1999*
• Red Storm Entertainment





AVENTURE

Discworld Noir — *Juin 1999*
• Perfect Entertainment

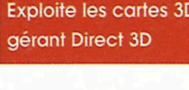
Gabriel Knight 3 — *Décembre 1999*
• Sierra

Monkey Island 3 — *Décembre 1997*
• Lucas Arts



Par iansolo

ndr : Note du rédacteur
ndrc : Note du rédacteur en chef



Exploite les cartes 3D gérant Direct 3D

3dfx — Exploite spécifiquement les cartes à base de 3dfx (Glide)

OpenGL — Exploite les cartes 3D gérant OpenGL



GESTION

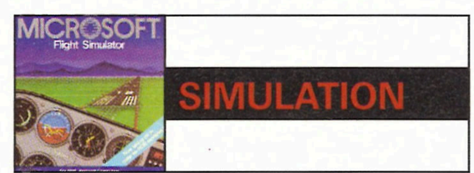
Railroad Tycoon II — *Décembre 1998* • Pop Top Software

Startopia — *Juin 2001* • Mucky Foot

The Sims — *Février 2000* • Maxis

Tropico — *Avril 2001* • Pop Top Software





SIMULATION

B-17 The Mighty 8th — *Décembre 2000* • Wayward Simulations

Colin McRae 2 — *Décembre 2000* • Codemasters

Combat Flight Simulator 2 — *Septembre 2000* • Microsoft

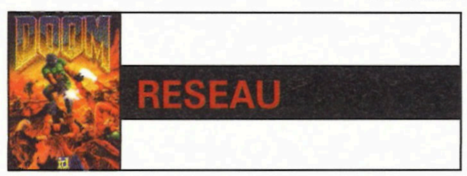
F1 2001 — *Octobre 2001* • EA Sports



Flight Simulator 2002 — *Novembre 2001* • Microsoft

Grand Prix Legends — *Octobre 1998* • Papyrus

Superbike 2001 — *Octobre 2000* • Milestone



RESEAU

Asheron's Call : Dark Majesty — *Juin 2000* • Turbine

Half-Life et Counter-Strike — *Décembre 1998* • Valve & ind.

Quake 3 & mods — *Décembre 1999* • Id Software

Tribes 2 — *Avril 2001* • Dynamix

Unreal Tournament — *Décembre 1999* • Epic



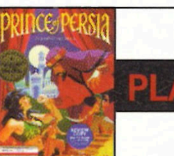
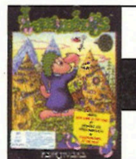


PLATE-FORME

Gift — *Novembre 2000* • Eko

Rayman 2 — *Décembre 1999* • Ubi Soft





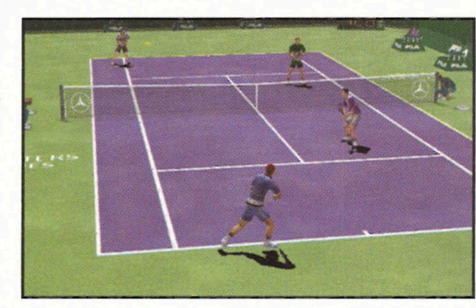
ARCADE-RÉFLEXION

Tétrinet — *Février 2001* • Freeware

Worms World Party — *Mars 2001* • Team 17



SPORT



Tennis Masters Series — *Novembre 2001* • Microïds Canada

Supreme Snowboarding — *Novembre 1999* • Housemarque

Tony Hawk's Pro Skater 2 — *Novembre 2000* • Neversoft

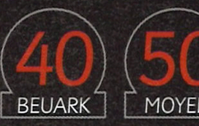
LES JEUX QU'ON ATTEND

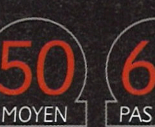
Dungeon Siege *Gaz Powered Games*	Tactique/Microsoft
Mafia *Illusion Software*	Action/ Aventure Take 2
Morrowind *Bethesda*	Jeu de rôle Codemasters
Neverwinter Nights *Bioware*	Jeu de rôle/Interplay
No one lives forever 2 *Monolith*	Shoot/ Sierra
Sovereign *Verant*	Stratégie en ligne Verant







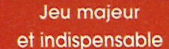





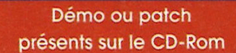








Jeu majeur et indispensable

Au secours ! Nécessite une très grosse configuration


Démo ou patch présents sur le CD-Rom


Vous avez joué à tous les shooters
sortis
ces cinq dernières années,
et vous êtes complètement
blasés ?
Vous pensez que plus rien
ne peut vous étonner,
que vous avez tout vu, tout entendu, tout massacré ?
Moi aussi, je commençais à perdre la foi
en ce genre
ludique qui
s'essoufflait
sérieusement
par manque de
renouveau.
Mais par une belle journée d'hiver,
Medal of Honor arriva sur mon bureau. Et la Lumière fut.

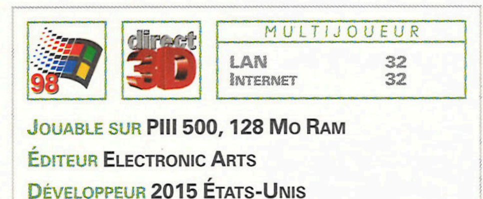
Medal of Honor

DÉBARQUEMENT ALLIÉ

SHOOT À LA PREMIÈRE PERSONNE POUR TOUS JOUEURS - PC CD-ROM



Vous savez quoi ? Nous, testeurs, faisons un métier ingrat. D'accord, on gagne 60 000 francs par mois, on sort avec des bombes sexuelles que les éditeurs nous envoient pour nous amadouer, on nage dans la coke et le champagne, on roule en voiture de sport, on joue gratos et avant tout le monde aux meilleurs jeux de la Terre, et en plus, on est tous des beaux gosses, à dix ou douze exceptions près. Pourtant, à chaque fois qu'on tombe sur un bon titre, le stress nous submerge, le plaisir est presque gâché par cette angoissante question : comment rendre sur six pages l'extase ludique qu'on a pu éprouver durant des heures en jouant à un jeu ? Pour Medal of Honor, je ne sais pas trop comment m'y prendre. Peut-être tout écrire en corps 72, en gras souligné rouge vif sur fond jaune avec trois points d'exclamation à chaque fin de phrase ? Mais je pense que ça me vaudrait de gros ennuis chez les maquettistes.



MULTIJOUEUR	
LAN	32
INTERNET	32

JOUABLE SUR PIII 500, 128 MO RAM
ÉDITEUR ELECTRONIC ARTS
DÉVELOPPEUR 2015 ÉTATS-UNIS
TEXTE ET VOIX VO SUR LA VERSION TESTÉE



MOHDA pour les intimes

Medal of Honor : Débarquement allié nous propose de faire un petit trekking dans l'Europe de la Seconde Guerre mondiale. On y incarne le soldat ~~Ryan~~ Mike Powell, le traditionnel bonhomme d'élite à qui l'on refile toutes les missions dans lesquelles la probabilité de finir avec une balle allemande dans la tête est particulièrement élevée. La campagne solo s'étale sur six missions, chacune étant divisée en de multiples sous-parties. Au total, ça fait 33 niveaux, dans lequel il faut remplir une liste d'objectifs. Quelques exemples en vrac : libérer des prisonniers de guerre, saboter des camions, capturer le dernier modèle de tank allemand, exécuter un raid en automitrailleuse sur un aérodrome, allumer un phare pour guider la flotte alliée, récolter des documents secrets… Les niveaux sont de bonne taille, mais ils sont assez linéaires et une boussole permet de connaître la direction du prochain objectif à remplir, ce qui évite par exemple de se perdre dans les couloirs d'un gros complexe ennemi. Question décors, on visitera en premier l'Afrique du Nord squattée par l'Afrika Korps, avant de partir pour des destinations moins ensoleillées : la Norvège et ses Allemands en moufle, la Normandie et ses Allemands en bunker, la Bretagne et ses Allemands blindés, et la ligne Siegfried en apothéose finale.

La première mission donne tout de suite un aperçu du talent des développeurs.





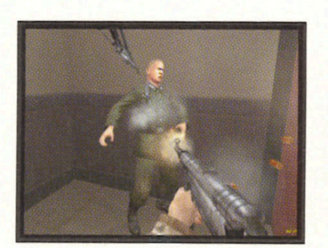
Il est possible de prendre le contrôle des mitrailleuses lourdes pour faire du ball-trap.



Nous sommes bien devant un jeu d'action pur et dur, mais cette action-là, mes bons amis, je doute que vous ayez déjà pu la vivre sur un PC.

Deux minutes pour convaincre

Nous nous attendions à un jeu de shoot assez classique, et de ce côté-là, MOHDA est conforme aux prédictions. Pas d'inventaire, très peu d'interaction avec les décors, quelques rares objets à ramasser (kits de soin, flingues et munitions, mais même pas d'armure), gestion des dégâts très arcade (on est loin du « une balle = un mort » de Rogue Spear et compagnie), bref, nous sommes bien devant







Vous voyez le phare au loin ? Il faudra l'allumer pour guider la flotte alliée.

un jeu d'action pur et dur. Mais cette action-là, mes bons amis, je doute que vous ayez déjà pu la vivre sur un PC. Vous voulez un petit aperçu de ce qui vous attend ? OK, laissez-moi vous raconter les deux premières minutes de jeu, ça va vous mettre dans le bain. La première mission est un raid contre un village algérien tenu par les Allemands. Un petit commando d'hommes doit s'infiltrer dans des véhicules volés puis lancer l'attaque une fois dans la place. On débute donc à bord d'un camion en route, jusqu'au point de contrôle à l'entrée du village. Un soldat allemand arrive et demande les papiers au conducteur du camion de queue. Avec quatre autres soldats, on observe la scène planquée sous la bâche du premier camion, mais quelque chose ne va pas : l'Allemand se rend compte que les papiers sont faux et il commence à gueuler. Tout dérape : le conducteur sort son flingue, il bute le soldat, le chef du commando nous ordonne alors de sortir du camion et de commencer l'assaut.



Fusils d'époque

Rien de bien original dans l'arsenal de MOHDA, mais les différents flingues, mitrailleuses, grenades ou bazookas anti-tanks sont simples, efficaces et défoulant à utiliser.



Colt 45



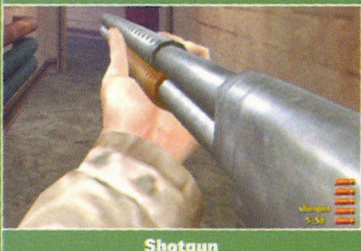
Grenade



M1 Garand



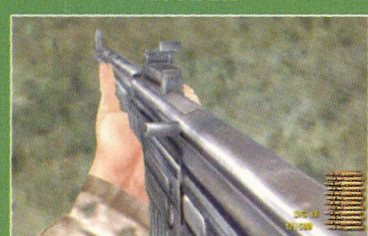
MP40



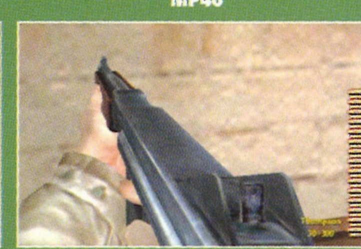
Shotgun



Springfield '03



StG 44

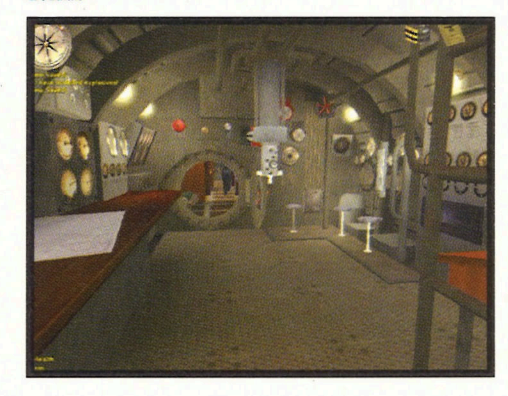


Thompson

Là, ça devient du grand n'importe quoi. Je me retrouve entouré d'une demi-douzaine de soldats alliés à courir vers le village sous les rafales. Quelqu'un tire dans un bidon d'essence ce qui élimine trois ou quatre adversaires et nous permet d'entrer dans le village. Je vois alors mes alliés progresser en balançant des grenades à chaque coin de rue. Ils se plaquent le long des murs, ils signalent les Allemands qui arrivent, ils s'agenouillent pour mieux tirer, j'ai l'impression d'être dans une partie multijoueur. C'est un mélange d'événements scriptés et d'Intelligence Artificielle extraordinaire. Après avoir nettoyé quelques ruelles, nous prenons le contrôle d'une petite place. Les hommes se mettent en position pour couvrir toutes les issues et mon chef m'ordonne d'aller ouvrir une grosse porte métallique. La porte est fermée, il y a quelques secondes de flottement, un grand moment de silence, puis un de mes coéquipiers hurle : « Ambush ! » juste avant qu'une roquette sortie



Voici l'intérieur d'un U-Boat, vous noterez le niveau de détail.




C'est toujours quand on se retrouve devant un Panzer qu'on se félicite d'avoir pris un bazooka dans son sac à main.

de nulle part n'atterrisse à quelques mètres de nous. Les fenêtres surplombant la place s'ouvrent, les Allemands déboulent sur les toits et commencent à nous mitrailler, c'est reparti pour une fusillade : les grenades volent, les balles zèbrent le décor, mes potes tentent de se protéger derrière des piliers ou des caisses (le tout avec une ambiance sonore extraordinaire), ça beugle en anglais et en allemand, les coups de feu crépitent…

Le jeu vidéo hollywoodien

J'avoue que j'ai mouillé mon siège tellement cette première mission est fantastique. Je ne vous en raconte pas la fin (il y est notamment question de mitrailleuse lourde), mais sachez qu'après avoir connu ça, je me demande comment je vais pouvoir rejouer à un autre jeu de shoot. Bien sûr, MOHDA ne se résume pas à cette seule mission. Tout au long de la campagne, les scènes d'anthologie se succèdent, elles se comptent par dizaines. C'est bien simple, vous avez vu « Il faut sauver le soldat Ryan » ? Bah voilà, tous les meilleurs moments du film sont reproduits, et c'est normal, Puisque Electronic Arts a racheté Dreamworks





TIPS JEU

Si vous avez du mal à trouver les snipers ennemis, fiez-vous aux indications des soldats alliés. Lorsque vous entendez « Heads up ! », c'est généralement qu'un sniper se trouve quelque part dans votre champ de vision. Scrutez d'abord les toits, les clochers, les fenêtres, et si vous ne voyez vraiment personne, c'est qu'il doit se trouver camouflé derrière un buisson.



Le sujet de la discussion du jour : comment éliminer les mitrailleurs postés au sommet de la falaise. Comme dans le film, je vous dis…

Certaines missions se déroulent à bord de véhicules lourdement armés. À bord d'une jeep, on devra détruire des chasseurs Stukas au sol, pourchassés par des camions remplis de soldats allemands. En tank, on se contentera de raser quelques villages normands tout en détruisant les Panzers ennemis.















À travers les jumelles, on peut lancer des assauts aériens sur certaines cibles.

Intéractive. La chasse au sniper dans un petit village en ruine ? Présent. L'attaque d'une station radar dans le bocage normand ? Inclus.
Le débarquement sur Omaha Beach ? Oui, il y est. Cette scène est d'ailleurs la plus impressionnante du jeu, c'est... pfiou... indescriptible. L'approche dans les barges avec les obus allemands qui explosent de partout, la course vers le talus de sable entre les obstacles anti-chars et les rafales des mitrailleuses teutonnes, l'élimination au fusil de snipe des mitrailleurs en haut de la falaise, le nettoyage des bunkers, tout ça y est, exactement comme dans le film. Je pourrais en faire des tonnes, ça ne suffirait pas à vous faire comprendre

Enfin, dans un jeu vidéo, on est au milieu d'un véritable film, avec une intensité de l'action, une mise en scène, une bande sonore qui n'ont plus grand-chose à envier au cinéma.

l'immense bonheur qu'on peut avoir à jouer ces niveaux, à voir des dizaines de bonshommes en 3D s'élancer en criant. C'est un peu un rêve de joueur qui se réalise : enfin, dans un jeu vidéo, on est au milieu d'un véritable film de guerre, avec une intensité de l'action, une mise en scène, une bande sonore qui n'ont plus grand-chose à envier au cinéma. Ça vous paraît peut-être un peu excessif, mais jouez-y, vous comprendrez vite que je n'exagère pas.



Les missions font souvent intervenir plusieurs NPC alliés. Ici, c'est un agent du SAS qu'on vient de libérer des geôles teutonnes, et qui nous crochète gentiment la porte de sortie.

I.A. et scripts, les deux mamelles de MOHDA

Deux choses ont permis aux développeurs de 2015 de nous offrir des scènes pareilles dans un jeu vidéo. La première, c'est le travail réalisé sur l'Intelligence Artificielle. On avait déjà pu se rendre compte que ces gars-là étaient doués en la matière lors de la sortie du premier jeu de la série Medal of Honor, sur PlayStation, et le moins qu'on puisse dire est qu'ils confirment sur PC. C'est simple, jamais un jeu d'action (et je dirais presque jamais un jeu PC tout court) ne nous avait offert des ennemis ou des alliés aussi intelligents. Côté allié, comme je l'ai dit plus haut, le comportement des nombreux NPC qu'on rencontre est extraordinaire, ils se battent même plus intelligemment que le joueur de base qui aurait tendance à bourriner en y allant tête baissée. Pour les ennemis, c'est là aussi bluffant : les soldats allemands savent profiter des décors pour se mettre à couvert, ils savent s'enfuir au bon moment pour aller donner l'alarme, leur pathfinding parfait leur permet de faire des gros détours pour prendre le joueur à revers... Bref, le tableau est parfait, les célèbres Marines de Half-Life sont renvoyés au rang de sympathiques antiquités. Deuxième percée réussie pour ce jeu, c'est l'utilisation intensive des scripts. On a presque l'impression que chaque seconde est scriptée. Ça a dû demander une somme de boulot monstrueuse, mais ça donne des missions archi-scénarisées pleines de rebondissements, et ça permet surtout de monter des mises en scène monumentales comme celle du débarquement et les innombrables autres combats qu'on effectue



Un objectif classique : poser des explosifs sur des canons ou des batteries anti-aériennes gênantes.







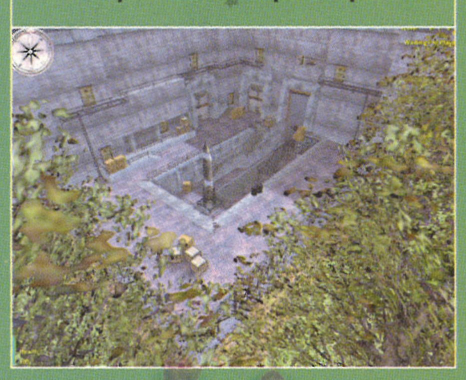


Le multijoueur

Comme d'habitude, à l'heure où j'écris ces lignes, le jeu n'est pas encore arrivé en magasin, ce qui ne nous permet pas de tester le multijoueur dans les meilleures conditions, à savoir avec beaucoup de participants, je dirais une vingtaine au minimum vu la taille des cartes. Les maps justement se divisent en deux catégories : celles jouables en Deathmatch ou Team Deathmatch (il y en a huit sur la



version que nous avons reçue, qui n'est pas une version finale) et quatre autres pour les parties « Objective Based », un mode de jeu qui rappelle Wolfenstein, avec une équipe allemande en défense et une équipe de soldats alliés devant accomplir des objectifs (détruire un canon ou une rampe de V2, infiltrer des bunker, etc.) Bien sûr, la carte Omaha Beach est jouable en réseau. Nous vous dirons donc dans une prochaine rubrique réseau si la partie multijoueur est aussi fantastique que la campagne solo – les pronostics sont plutôt optimistes.





Hans, Karl et Gunther jouent au pouilleux massacreur. Si je peux les approcher d'aussi près, c'est parce que je suis déguisé sous un uniforme d'officier allemand...

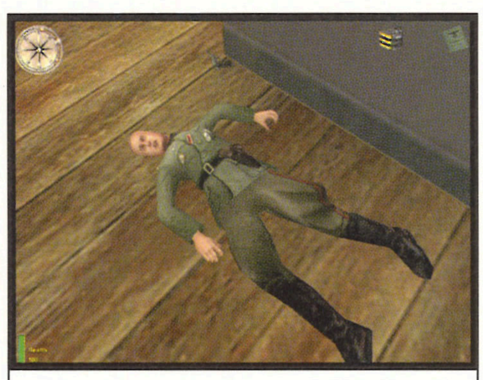
aux côtés de soldats alliés qui réagissent parfaitement.

La perfection technique

Continuons dans le domaine technique en parlant de l'aspect graphique du jeu. Pour la 3D, les gars de 2015 ont choisi le moteur de Quake 3 et l'ont poussé dans ses derniers retranchements, un cran au-dessus de ce qu'on avait pu voir dans Wolfenstein. Les niveaux sont énormes, qu'ils soient en intérieur ou en extérieur, les textures sont magnifiques (les plus belles que j'ai pu admirer depuis Max Payne), la profondeur de vue est impressionnante dans certains niveaux et il n'y a rien à reprocher à la modélisation des personnages. Lorsqu'on visite un sous-marin ou la maison d'un officier ennemi, tous les objets qu'on s'attend à y voir sont là, ce n'est pas juste une table et deux chaises au milieu d'un cube en 3D. Côté animation, c'est le feu d'artifice, je pense que les soldats, qu'ils soient amis ou ennemis, doivent avoir un bon milliard de mouvements différents. Ils épaulent correctement leur arme, ils boitent quand ils sont blessés, ils s'agenouillent pour mieux viser, ils tombent des balcons, ils passent par-dessus les murs, ils tirent au hasard en laissant seulement dépasser leur arme, on voit les casques voler lorsqu'on shoote la tête… Comme dans tous les grands jeux, on découvre aussi une foule de détails en avançant dans les niveaux, que ce soit les moustiques qui volent près des lampes, les barils qui se percent et forment une flaque lorsqu'on tire dessus, le subtil reflet sur les vitres… Enfin, il faut absolument parler de la bande sonore, une réussite totale. Niveau musique, c'est dans le plus pur style film d'action, avec violons et cuivres en grande forme, et pour une fois, mon premier réflexe n'a pas été de mettre le volume de la musique au minimum dans le menu des options (vous aussi, vous faites toujours ça ?). La mélodie colle à l'action avec des variations de volume, elle est même parfois complètement coupée lors de certains passages pour bien profiter des bruitages. Ceux-ci sont impeccables et mettent tout de suite dans l'ambiance, que ce soit le claquement sec d'un fusil d'assaut, les bergers allemands qui aboient dans les forêts norvégiennes ou le soldat qui murmure une prière avant de sortir de sa barge de débarquement. Comme je l'ai dit plus haut, c'est presque aux standards hollywoodiens, et si on a souvent l'impression d'évoluer dans un film à gros budget, c'est en grande partie grâce à cette bande sonore.

TIPS TECHNIQUE

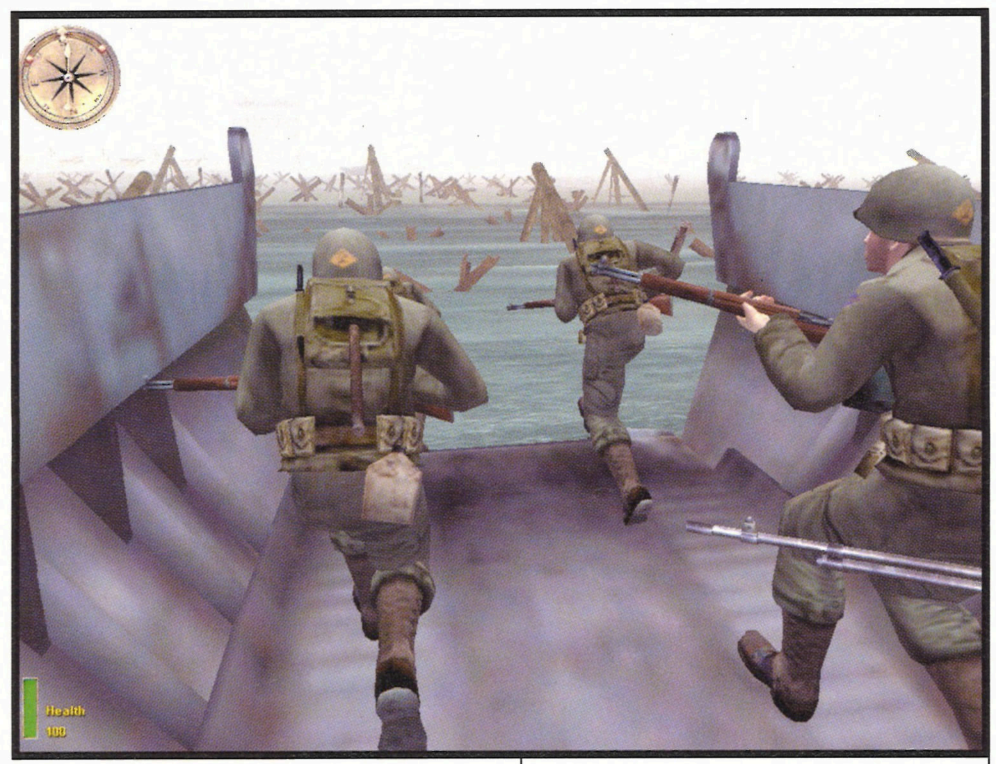
Si vous avez une grosse carte graphique (GeForce 3, Radeon 8500…), allez faire un tour dans le menu des options avancées et mettez tout au maximum, ça fait quand même une belle différence avec les réglages par défaut.



Un envahisseur buté, un peu de liberté gagnée.

Zéro défaut ?

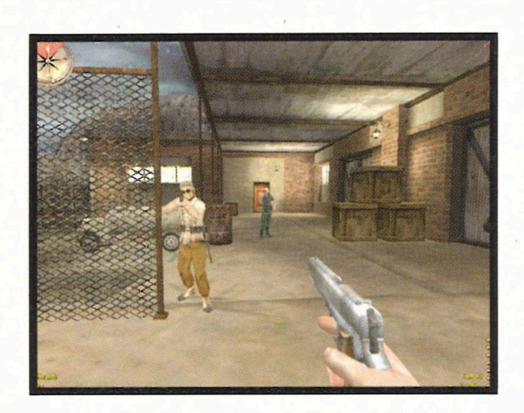
La perfection n'existe pas et même si ce shoot s'en rapproche, il faut lui trouver quelques faiblesses. Parfois, on pourra reprocher aux snipers ennemis d'être un peu trop balèzes. Ils se planquent derrière des buissons et vous shootent à 100 m, ce qui fait que la seule façon de les avoir est de courir vers eux, de bien repérer leur position, puis de charger une sauvegarde récente. On pourrait aussi dire que les ennemis manquent un peu de variétés sur certains niveaux, notamment les premiers, où il n'y a guère que deux ou trois types de soldats



Omaha Beach, 6 juin 1944, comme si vous y étiez...

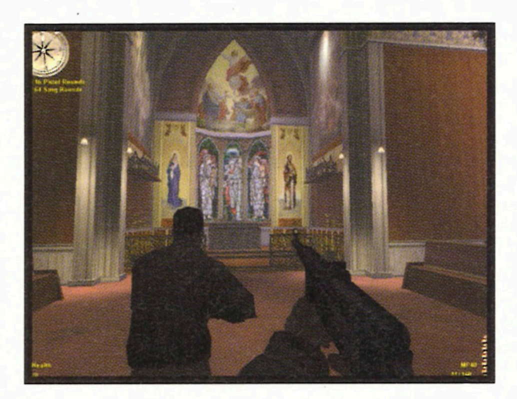
Un peu de technique

Comme d'habitude avec les jeux utilisant le moteur de Quake 3, comptez sur un PIII 500 MHz minimum et 128 Mo de RAM. M'enfin, soyons francs, avec une telle config, ça va ramer sévèrement dans certains niveaux (il faut dire qu'ils sont parfois monumentaux). Le disque dur se mettra à swapper comme un dingue, vous tomberez à trois images/seconde dès qu'un adversaire ouvrira le feu, bref, ce n'est pas comme ça que vous profiterez à fond de MOHDA. Pour s'éviter le moindre souci, je dirais qu'il faut prévoir dans les 800 MHz au bas mot, avec 256 Mo de RAM et une carte graphique bien costaude, genre GeForce 2 ou 3. À partir de là, ça sera à peu près fluide dans n'importe quelle circonstance. Enfin, si vous avez un bon kit d'enceintes, c'est le moment de pousser le volume pour profiter de l'excellente bande sonore.



C'est simple, jamais un jeu d'action ne nous avait offert des ennemis ou des alliés aussi intelligents.

différents. Il m'est aussi arrivé de perdre un allié lors du dynamitage d'un objectif en étant trop pressé et en ne laissant pas un script se dérouler jusqu'à la fin. Voilà, vous voyez le genre de défauts très mineurs auxquels vous pouvez vous attendre, pas de quoi gâcher la partie… Question durée de vie, MOHDA n'est pas un jeu qui s'étire en longueur sur soixante-dix ou quatre-vingts heures. Avec Casque Noir, nous avons joué comme des brutes en mode « Je sprinte pour être le premier à voir la fin », et nous avons terminé le jeu en deux jours. Quelqu'un qui joue tranquillement après le boulot arrivera à la fin en cinq ou six soirées. Au total, il faut compter entre douze et quinze heures en mode Medium, et une vingtaine en mode Hard. Pour un jeu d'action du calibre de MOHDA, avec cette intensité, cette somme de détails et la quantité de boulot visiblement effectuée sur chaque niveau, c'est une durée tout à fait honorable. Cinquante euros pour un trip pareil, croyez-moi, vous n'aurez pas l'impression de vous faire escroquer.



Trois ans après Half-Life...

Ai-je bien réussi à vous faire comprendre que Medal of Honor : Débarquement allié est un chef-d'œuvre du jeu PC que vous ne devez manquez sous aucun prétexte ? Même ceux qui d'habitude ne sont pas des gros accrocs du genre peuvent succomber pour ce titre (je le confirme ! ndrc). L'I.A. perfectionnée, les scripts en pagaille, le talent des créateurs de niveaux, la réalisation graphique impeccable et une bande sonore très travaillée donnent souvent à ce jeu la dimension d'un véritable film de guerre, sans une seule seconde d'ennui ou de lassitude tant les missions et les situations sont variées. Il aura fallu attendre trois ans après la sortie de Half-Life pour qu'un jeu apporte enfin du sang neuf à ce genre surexploité qu'est le shooter 3D, et tout à coup des titres comme No One Lives Forever, Red Faction ou Return to Castle Wolfenstein ont pris un énorme coup de vieux.

AckbOo

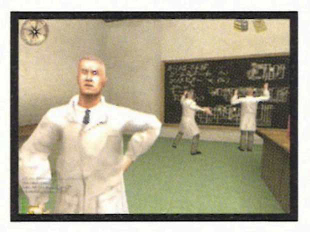
En Deux Mots

JAMAIS UN SHOOT N'AVAIT PROPOSÉ DES MISES EN SCÈNE PAREILLES, UNE TELLE AMBIANCE, UNE TELLE PERFECTION TECHNIQUE. CERTAINES MISSIONS DONNENT CARRÉMENT L'IMPRESSION D'ÉVOLUER AU MILIEU D'UN VÉRITABLE FILM DE GUERRE, L'INTERACTIVITÉ EN PLUS. C'EST SIMPLE, MOHDA EST DE LOIN LE MEILLEUR JEU D'ACTION DISPONIBLE SUR PC.

- + Enfin une vraie I.A. dans un jeu de shoot
- + Une utilisation intensive des scripts pour scénariser toutes les missions
- + Un gameplay efficace doublé d'une ambiance incroyable
- + Des scènes d'anthologie par dizaines
- + La réalisation est presque parfaite dans tous les domaines (textures, modélisation des persos, animation…)
- + La bande sonore, remarquablement travaillée
- − Une config sérieuse est recommandée pour apprécier pleinement le jeu (voir encadré)
- − Les snipers ennemis sont un peu lourds dans certains niveaux (mais bon…)

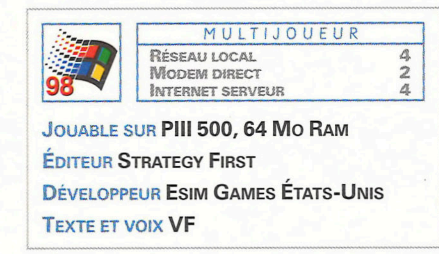
93	92	97
TECHN	DESIGN	INTÉRÊT





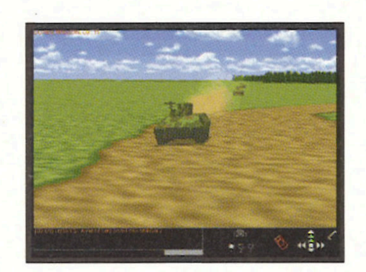
Helmut, scientifique de son état, quelques secondes avant de se prendre une balle de silencieux dans la nuque.





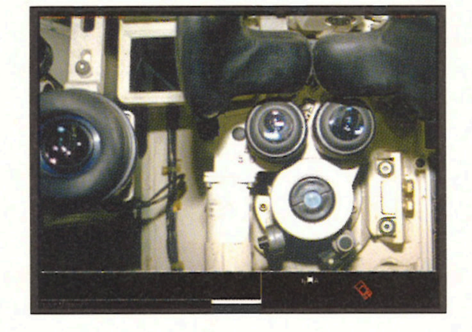
MULTIJOUEUR	
Réseau local	4
Modem direct	2
Internet serveur	4

Jouable sur PIII 500, 64 Mo Ram
Éditeur Strategy First
Développeur Esim Games États-Unis
Texte et voix VF



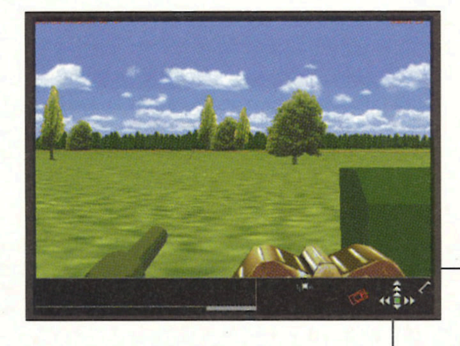
Oh le jeu moche que voici ! Heureusement que la simulation qui se cache derrière tout cela est blindée de partout, heureusement que ce jeu est passionnant pour les amateurs de jolis objets à chenilles, et heureusement que la simulation tactique ne cède le pas à aucun compromis bidon.





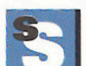
STEEL Beasts

Simulation de blindés pour tankistes au chômage et militaires - PC CD-Rom



Un moteur graphique très fluide. Et pour cause ! c'est du 640x480 assez moche.





Si Steel Beasts fait figure, parmi les amateurs, de meilleure simulation de blindés du moment, ce n'est pas dû à son graphisme comme vous le verrez, et ce n'est pas non plus grâce à l'impression d'immersion que l'on a lorsqu'on se trouve aux commandes de l'engin. En fait, bien plus que tout cela, c'est dans le réalisme des tirs, les doctrines de commandement d'escouades et dans l'ambiance des batailles que la véracité de ce jeu se situe. Steel Beasts utilise une multitude de modèles mathématiques pour résoudre un tir ou calculer une courbe balistique crédible sur une longue distance, et ce alors qu'on fait feu en plein mouvement.
L'Intelligence Artificielle est très certainement la meilleure du genre : toute l'attention des développeurs s'est focalisée sur cet aspect ainsi que sur le reste de la simulation pour en faire quelque chose de très crédible. Steel Beasts étant tout autant une simulation de tactiques que de véhicules blindés, on ne s'étonne pas de ce choix une seule seconde. L'I.A. se manifeste par plein de réactions surprenantes des ennemis ou des tanks dirigés par l'ordi. Cela passe à la base par une maîtrise du terrain que ceux-ci utilisent d'une manière étonnante. Tout comme nous, ils connaissent (et utilisent) les cartes d'état-major, trouvent des emplacements d'où ils peuvent faire feu en toute quiétude. Sans être toutefois tombé sur des embuscades à la Robin des

Les deux tanks

Tiens, « Les deux tanks » comme nom d'encadré, ça sonne particulièrement bien. On dirait presque le nom d'un bouquin de Tolkien, toutes proportions non gardées. Tout ça pour vous dire, sans détour aucun, que l'on peut se mettre aux commandes de deux « main battletanks » bien modernes et propres sur eux. Le jeu permettra aussi dans une moindre mesure de faire des missions avec des Marder et des Bradley, des blindés bien plus légers et faiblement armés capables de transporter de la piétaille en toute sécurité. Malheureusement, les tableaux de bord seront absents de ces derniers.





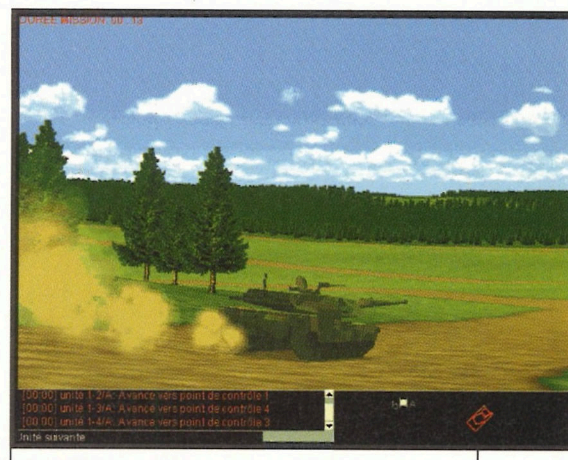
Bois (les scénarios sont très scriptés et pas dynamiques pour un sou), on s'aperçoit que les adversaires connaissent leur job sur le bout des doigts, évitent les conneries typiques (présenter un flanc ou ses fesses lorsqu'on fait retraite) communes à tous les jeux de ce genre. Pareillement, les coéquipiers réagissent en utilisant leur cervelle : ils ne font pas feu sur les cibles qu'on essaie soi-même d'atteindre, se disposent pour se protéger au maximum suivant la situation et essayeront du mieux que possible de bouger un peu entre chaque tir, histoire de dérouter un ennemi sous-équipé.

Des missions par milliers

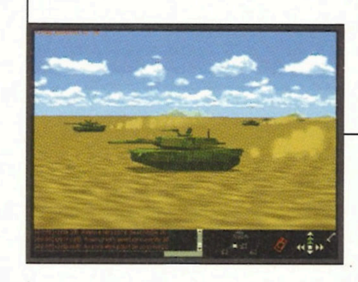
Les missions solo sont assez innombrables et l'éditeur de scénarios est d'une mise en œuvre simplissime. Pourtant, les phases de préparation des batailles peuvent être rapidement lourdingues. La raison à cela est que l'interface est aussi vieillotte que le reste du jeu (qui a commencé à être développé en 1996 !) et prête un peu à la confusion pour le débutant, notamment à cause de la symbologie militaire utilisée. L'une des options les plus intéressantes de cette carte est qu'en cliquant à un endroit donné, on dévoile la ligne de vue de cette zone précise ce qui est déterminant lorsqu'on établit une route ou un point de passage. À ce niveau, les plus gros regrets concernent le manque de campagne (ou d'un quelconque scénario dynamique), ce qui n'aurait pas été de trop.

Moche comme un Abrams

Il y a une longue tradition de mocheté dans les jeux militaro-réalistes. D'ailleurs, cela vient peut-être du mauvais goût artistique flagrant omniprésent dans les armées. Avez-vous déjà vu un concours de beauté organisé dans un régiment de parachutistes ? Un chapeau de Saint-Cyrien ? Un adjudant de Mourlelon changer de profession et devenir mannequin chez Elite ? Il est clair que le constat est accablant : ces gens-là n'aiment pas les belles choses de la vie, sauf les tanks. Et justement, c'est là que le bât blesse le plus : Steel Beast ne déroge pas à la règle, et dire de lui que son graphisme date d'un autre âge fait sans doute figure de bonne blague dans les cercles de fanas de simulations de blindés. Pour qualifier son graphisme,



Les effets graphiques sont quasiment inexistants : ici, de la fumée très opaque.



La visée infrarouge (en fait, infraverte) obtenue grâce à une lunette de visée en basse résolution.

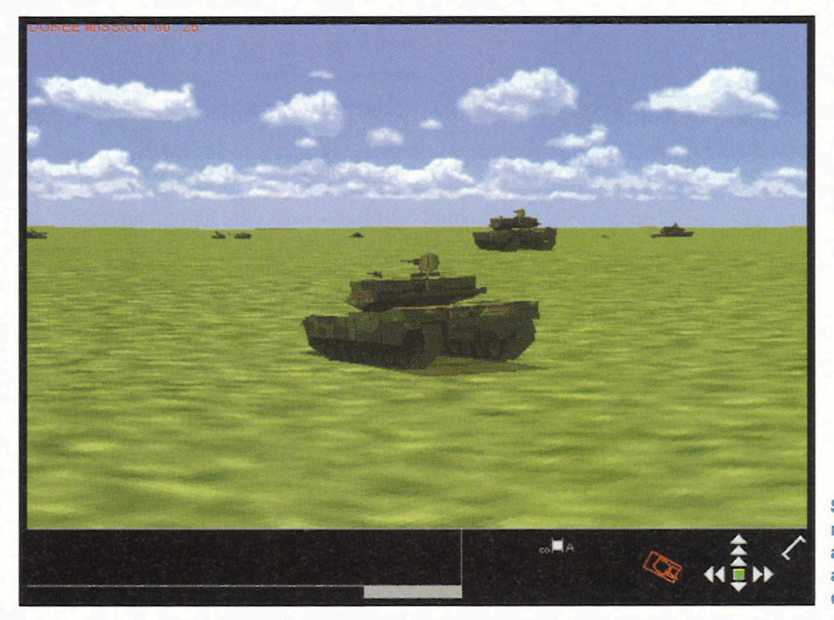


Une cinquantaine de missions solo qui passent en revue tous les types d'affrontements qui vous aideront à préparer votre brevet de tankiste.

peu d'idées ou de comparaisons viennent à l'esprit. Pour les plus vieux d'entre vous, sachez qu'il se rapproche un peu de celui des simulations Novalogic (Comanche vs Werewolf and co) datant des 486 DX 33. Cette sensation est d'autant plus omniprésente que sa résolution de jeu est définitivement bloquée dans quelque chose d'assez proche de l'infiniment petit.
À notre plus grande surprise, on apprend que le jeu n'est pas accéléré 3D. C'est d'autant plus étonnant qu'un grand nombre de frames semble être indispensable pour l'amateur d'obus et de canons enrichis à l'uranium. Ainsi, on s'étonne donc de voir que le « frame rate » moyen tourne souvent autour du 50 FPS. Ici, pas question de perdre la moindre miette de la courbe balistique d'un projectile arrivant sur nous à grande vitesse. C'eût été bien dommage.
Les effets présents dans le jeu tiennent plus de l'anecdotique que de la belle représentation qui nous est désormais offerte par la plupart des jeux de ce siècle : les fumées (provoquées par les chenilles du char,

Une partie du jeu tout à fait passionnante pour les amateurs : le briefing de mission.





Steel Beasts ressemble à l'un des antiques jeux de Novalogic.



les fumigènes ou les incendies) sont de gros pavés de pixels plutôt opaques. Les animations d'explosions et d'impacts sont juste là pour l'anecdote et ne rendent pas vraiment grâce à la localisation des dégâts pourtant fine. On verra, si l'on patiente bien, les problèmes à bord d'un véhicule (dirigé par l'ordinateur) s'aggraver une fois qu'il aura été touché. Parfois un coup au but direct sous un certain angle est capable de faire sauter la tourelle à quelque dix mètres au-dessus du sol. Tiens, je me demande dans quel état d'esprit sont les tankistes qui se trouvent là-dedans à ce moment précis ? (impression d'être un œuf passé au micro-ondes ? ndrc).

C'est la chenille qui redémarre

Venons-en aux véhicules : si leurs canons bougent et pointent dans une direction crédible, les chenilles ne sont pas animées et les chars avancent façon Moonwalk pour peu que l'on y prête encore attention au bout de cinq minutes de jeu (chose que je déconseille fortement sous peine de dépression nerveuse). Heureusement, les troupes au sol, l'infanterie, sont animées un peu mieux que leurs collègues tout d'acier vêtus. Même si ça ne sauve pas grand-chose dans l'ensemble, cela évite de sombrer dans les marais inextricables du ridicule. Les paysages, quant à eux, ne sont pas en reste : ils sont composés de courbes taillées à la hache de bataille, recouverts de maisons témoins totalement identiques et d'arbres issus du même gland, si j'ose dire. En gros, tout est pareil et seule la disposition du terrain donne parfois l'impression d'avoir changé d'endroit après avoir roulé sur dix kilomètres.

À l'intérieur du tank, tout s'arrange... ou presque pas. Les différents postes sont soit représentés par quelques polygones assemblés d'une façon pas jolie jolie, soit par une photo de tableau de bord qui fait penser aux antiques cockpits « photoréalistes » que les amateurs créaient à la chaîne pour Flight Sim 98. La bonne nouvelle, c'est qu'il n'y a aucune raison, le masochisme excepté, de rester devant ces trucs pas beaux. Ce qui va constituer notre monde, c'est la vue de tourelle et les réticules de visée. Le reste est d'ailleurs accessible à tout moment par des raccourcis claviers. Dieu bénisse l'inventeur des raccourcis claviers.

Lorsqu'on se colle l'œil dans le bidule, tout prend du relief et devient plus crédible pour le regard. Les réticules de visée sursautent lors des tirs, la tourelle produit un tas de bruits inquiétants mais normaux lorsqu'on la fait tourner un peu trop vite et l'image créée par l'intensificateur de lumière (modèle « Leclerc » Vintage 70's) a une jolie apparence bien vieillotte.

En conclusion, la pilule du graphisme va être dure à avaler. J'entends déjà d'ici le brave gars qui s'exclame : « Mais le graphisme n'a plus d'importance face au réalisme de la simulation ! ». Il n'a sans doute pas tort. La qualité du gameplay est telle que la plupart d'entre nous oubliera le reste. N'empêche qu'il faut faire un sacré effort de volonté et se concentrer sur autre chose. Heureusement, les amateurs de simulations militaires sont déjà rompus à toutes les gymnastiques mentales permettant d'accepter la vision d'un Harpoon, Tac Ops ou Steel Panthers.

Bob Arctor

Steel Beasts est un jeu qui ne fait aucune concession à l'esthétique ou à l'irréaliste.



Le poste de tir, réalisé à partir de vrais polaroïds.

En Deux Mots

Strategy First s'est offert un fort beau joujou. Il s'accorde d'ailleurs avec le reste de son catalogue, dont on a eu un bel avant-goût avec Europa Universalis, ainsi que du pire avec Waterloo le mois dernier. Steel Beasts est une simulation de tactiques de blindés tout à fait étonnante pour peu que le joueur passe le cap du graphisme sans trop de dégâts. Il aura vu bien pire avec Harpoon il y a dix ans de cela... Oui mais il y a dix ans tout de même.

- + Un véritable simulateur de tactiques de blindés
- + Gestion de l'infanterie et de l'artillerie
- + Des missions de tutorial très bien conçues
- − Les graphismes datant du siècle dernier
- − Absence de forces aériennes et de campagne

TECHN	DESIGN	INTÉRÊT
45	38	85

Un peu de technique

Si je vous ai parlé suffisamment de l'aspect graphique (le seul point rebutant pour le tout-venant) dans le reste du texte, il ne demeure pas moins que les autres chapitres du jeu sont bien foutus et assez prenants. L'I.A., plus que satisfaisante, ne peut souffrir d'aucun commentaire désobligeant, tout comme le son ainsi que la plupart des ambiances du champ de bataille. Dernier point noir : la résolution graphique du jeu qui demeure bloquée en 640x480 et le réserve donc aux propriétaires de moniteurs 17' maximum. Steel Beasts est compatible Windows XP.

SCOREGAMES
MULTIMEDIA

Nouveautés - Actualités
Boutique en ligne - Tests...
www.scoregames.com
36-15 SCOREGAMES*
08 92 685 686*
*0,34€/Mn

Nous rachetons CASH* tous vos JEUX VIDEO
*Voir modalités en magasin

Liste des Magasins

Paris
- ST LAZARE (9ème) — 6 rue d'Amsterdam — ✆ 01 53 320 320
- JUSSIEU (5ème) — 46 rue des Fossés Saint Bernard — ✆ 01 43 29 59 59 - 01 46 33 68 68
- ST MICHEL (6ème) — 56 boulevard St Michel — ✆ 01 43 25 85 55
- VICTOR HUGO (16ème) — 137 avenue Victor Hugo — ✆ 01 44 05 00 55
- VAUGIRARD (15ème) — 365 rue de Vaugirard — ✆ 01 53 688 688

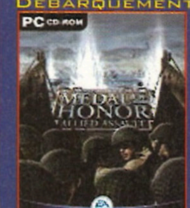
Région Parisienne
- (77) CHELLES — C. Ccial Chelles 2 - N34 — ✆ 01 64 26 70 10
- (78) ORGEVAL — C. Ccial Art de Vivre Niv.1 — ✆ 01 39 08 11 60
- (78) VERSAILLES — 16 rue de la Paroisse — ✆ 01 39 50 51 51
- (78) VELIZY — 37, avenue de l'Europe — ✆ 01 30 700 500
- (91) CORBEIL — C. Commercial VILLABE A6 — ✆ 01 60 86 28 28
- (92) ANTONY — 25 av. de la Division Leclerc - N20 — ✆-01 46 665 666
- (92) BOULOGNE — 60 av. du Général Leclerc - N10 — ✆ 01 41 31 08 08
- (92) LA DEFENSE — C.Ccial Les Quatres Temps, Rue des Arcades Est - Niv. 2 — ✆ 01 47 73 00 13
- (93) AULNAY — C. Ccial Parinor - Niv. 1 — Tél : 01 48 67 39 39
- (93) MONTREUIL — C. Ccial La Grande Porte — ✆ 01 46 735 735
- (93) PANTIN — 63 avenue Jean Lolive - N. 3 — ✆ 01 48 441 321
- (93) ST DENIS — C. Ccial St Denis Basilique, 6 passage des Arbaletriers — ✆ 01 42 43 01 01
- (93) DRANCY — C. Ccial DRANCY AVENIR, 220, rue de Stalingrad - N.186 — ✆ 01 43 11 37 36
- (94) CHENNEVIERES — C. Ccial PINCE-VENT N. 4 — ✆ 01 45 939 939
- (94) CRETEIL VILLAGE — 5 rue du Général Leclerc — ✆ 01 49 81 93 93
- (94) CRETEIL SOLEIL — C. Ccial Creteil Soleil Niv. 1 — ✆ 01 46 735 735
- (94) KREMLIN BICETRE — 30 bis av. de Fontainebleau Nat. 7 — ✆ 01 43 901 901
- (94) FONTENAY S/BOIS — C. Ccial Val de Fontenay — ✆ 01 48 76 6000
- (95) CERGY — C. Ccial Cergy 3 Fontaines — ✆ 01 34 24 98 98
- (95) SANNOIS — C. Ccial Carrefour — ✆ 01 30 25 04 03

Province
- (13) MARSEILLE — C. Ccial Grand Littoral — ✆ 04 91 09 80 20
- (14) HEROUVILLE St CLAIR — C. Ccial St-Clair — ✆ 02 31 951 952
- (31) TOULOUSE — 14 rue Temponières — ✆ 05 61 216 216
- (35) RENNES — 20, rue du Marechal Joffre — ✆ 02 99 78 25 25
- (51) REIMS — 44, rue de Talleyrand — ✆ 03 26 91 04 04
- (59) LILLE — 52 Rue Esquermoise — ✆ 03 20 519 559
- (59) FLERS — C. Ccial Carrefour Douai-Flers RN 43 — ✆ 03 27 98 05 05
- (60) COMPIEGNE — 37, 39 cours Guynemer — ✆ 03 44 20 52 52
- (69) LYON — 5, rue Victor Hugo — ✆ 04 72 409 405
- (72) LE MANS — 44, 48 av. du Général De Gaule — ✆ 02 43 23 4004
- (73) ALBERTVILLE — C.Ccial Géant Casino, Z.A. du Chiriac — ✆ 04 79 31 20 30
- (80) AMIENS Console — 19 rue des Jacobins — ✆ 03 22 97 88 88
- (80) AMIENS PC — 1, rue Lamarck — ✆ 03 22 80 06 06
- (84) AVIGNON — C.Ccial CAP SUD, Route de Marseille — ✆ 04 90 87 00 77
- (86) POITIERS — 12 rue Gaston Hulin — ✆ 05 49 50 58 58

✪ Salle de jeu en réseau
● Ouvert le dimanche

PC CD-ROM

MOH Débarquement



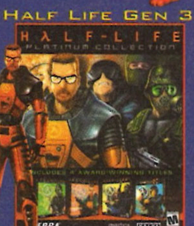
Warrior Kings

Gorasul

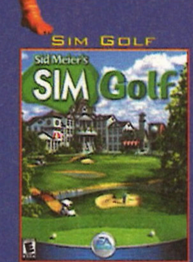


Serious Sam 2

Half Life Gen 3

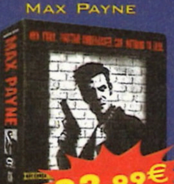


Sim Golf



OCCASION

Max Payne — 22,99€ (150,80F) — Réf : 30450



L'Entraineur 00/01 — 11,99€ (78,65F) — Réf : 27943



Desperados — 29,99€ (196,72F) — Réf : 29509

Red Faction — 39,99€ (262,32F) — Réf : 31308

Commandos 2 — 39,99€ (262,32F) — Réf : 29418

Black&White — 29,99€ (196,72F) — Réf : 27755



Nos jeux video et films DVD d'occasion sont testés, reconditionnés et garantis 1 an

L'Offre du Mois



XBOX — Elle arrive !

a Reserver dès aujourd'hui chez SCOREGAMES MULTIMEDIA

Sortie 14 Mars*

Du 1er Fevrier au 13 Mars

Participez au Concours & Gagnez 1 An de Jeux XBOX

Un Sac X-Box offert pour toute reservation

- La Plus Puissante des Consoles
- + de 20 Jeux Disponibles à la Sortie

Halo · Dead or Alive 3 · Project Gotham Racing · Oddworld : Munch's Oddysee...

Jeu gratuit sans obligation d'achat - Limité à un bulletin par personne
Concours valable du 01/02/02 au 13/03/02 Réglement disponible dans nos magasins et déposé auprés de : Etudes Alévèque, 55 Bd Sebastopol, 75001 Paris
Score-Games ne saurait être tenu responsable dans le cas où Microsoft* annulerait ou retarderait sa console X-Box.
1 An de Jeux = 12 Jeux Offerts

Et n'oubliez pas que SCOREGAMES reprend vos anciens jeux & consoles que nous pouvons déduire du prix de la X-Box

DVD COMBI 12XCD40X LITE ON

Un superbe lecteur DVD-ROM pour PC à un prix vraiment CANON ... Alors n'hésitez plus et profitez de la qualité numérique sur votre PC ...

74,70€ (490F)



Caracteristiques :
- Lecteur 12X DVD et 40X CD Rom.
- Taille de la mémoire Tampon: 512 Ko
- Temps d'accès rapide.
- Conception en piles Auto Equilibrées
- Compatible avec la plupart des formats de disques
- Compatible Windows 95/98/200/NT
- Compatible MPC niveau 3, PC99
- Lecture multiple

3 Nouveaux Magasins !

AVIGNON (84) — Centre Commercial CAP SUD
MONTREUIL (93) — Centre Commercial La Grande Porte
CRETEIL (94) — Centre Commercial Creteil Soleil Niv. 1





Commande supérieure à 50€ frais de port GRATUITS

Vente par Correspondance

Les prix affichés sont valables uniquement en VPC. Dans la limite des stocks disponibles

Vous pouvez commander
Par Téléphone: 01 46 735 720
Par Fax: 01 46 735 721
Par Minitel: 36-15 SCOREGAMES*
Par Internet: SCOREGAMES.COM
*0,34€/Mn

Joystick Fevrier 2002



MULTIJOUEUR			
Réseau local	4	Internet IP	4
Internet serveur	4		

Jouable sur PII 300, 64 Mo Ram
Éditeur Strategy First Développeur Strategy First
États-Unis Texte et voix VF Nbre de joueurs 4

Disciples : Sacred Lands

STRATÉGIE POUR TOUS JOUEURS - PC CD-Rom

Des héros que l'on fait monter mission après mission, de multiples créatures issues de pays de légendes, Disciples s'inspire sans complexe de Heroes of Might and Magic.

Après trois ans d'attente pour enfin être distribué en France, Disciples arrive pour nous proposer de multiples quêtes où chevaliers et zombis s'affrontent pour la gloire de leur empire respectif. Si lors de sa sortie aux États-Unis il paraissait à jour au niveau technique et gameplay, ses longues années de retard pour traverser l'océan l'ont particulièrement marqué. L'aventure vous propose, au travers de quatre types de héros et d'espèces, de vivre des combats au tour par tour et de piller les richesses des adversaires.

Un camp, une saga, des ennemis

Choisissez votre camp et votre représentant, l'aventure démarre ! Les héros vous suivent tout au long de la campagne. Que ce soit dans le cadre d'une simple quête ou d'une saga, le passage d'une mission à l'autre vous permet de conserver votre personnage préféré et de garder trois objets. Si votre héros progresse en acquérant de nouvelles aptitudes choisies parmi un panel, il est aidé par de nombreux objets et potions disséminés sur la carte, dans des coffres ou des ruines à explorer. Si le nombre de combinaisons est assez important grâce aux nombreux objets disponibles, leurs caractéristiques, souvent similaires, restreignent le type de bonus. On est loin de la richesse d'un Heroes of Might and Magic. Pour accompagner vos héros en combat, vous pouvez leur adjoindre jusqu'à cinq unités, leur nombre étant proportionnel à leur leadership. Archer, guerrier, mage, prêtre et unité spéciale, comme les titans ou les dragons, évoluent au fil des affrontements et des bâtiments que vous construisez dans votre capitale. Pour les soutenir, vous jetez des sorts découverts ou achetés avant le combat. Invocation, augmentation des points d'attaque ou de défense, protection contre les quatre magies existantes deviennent vite essentielles à la survie de vos armées. La limitation en unités (même si vous pouvez acquérir de nombreux héros) permet de se concentrer sur leur évolution, évitant ainsi toute course à la quantité. C'est une guerre de position que l'on vous propose, où certes vous devez découvrir le pays pour récupérer le maximum de mines et de trésors, mais où les coups d'éclat, comme le passage à travers les lignes des ennemis pour détruire leur capitale, vous entraînent inévitablement à la perte de vos leaders les plus chers. Du coup, les affrontements se font prudemment : on envoie d'abord un voleur reconnaître les troupes ennemies, empoisonner leur eau ou même provoquer en duel le héros adverse, puis on lance une invocation ou quelques sorts, histoire de les affaiblir, et enfin on assène le coup de grâce avec notre armée toute fraîche. Le système est simple et offre à tous de se la jouer pervers. Disciples est bien moins complexe qu'un Heroes of Might and Magic, mais sa simplicité même lui permet d'offrir une prise en main immédiate sur des cartes longues sans être lassantes.

Kika

Un peu de technique

Le moteur de Disciples est limité au strict minimum : quelques animations lors des lancements des sorts, mais des modélisations pourries. Le graphisme date et n'a connu aucun replâtrage de façade. L'interface prend une part énorme de l'écran de jeu palliant ainsi le manque de richesse des décors. Si la maniabilité n'était pas aussi immédiate, on s'arrêterait là. Mais heureusement, l'ordinateur se montre à la hauteur en vous compliquant la vie à souhait et on arrive à oublier le maigre fond sonore et le look antique.



Chaque sort possède son animation, mais la fenêtre de jeu les empêche d'être vraiment impressionnants.







Les bâtiments d'upgrade sont constructibles uniquement dans votre capitale, mais toutes les unités sont accessibles dans n'importe quelle petite ville.

En Deux Mots

Si vous vous en tenez au graphisme, c'est la fuite assurée. Mais l'ensemble révèle un petit jeu de stratégie suffisamment bon pour vous accrocher.

- + La prise en main immédiate
- + Un leader qui nous suit
- − Le graphisme archaïque
- − L'interface bouffeuse de place



48 TECHN | 52 DESIGN | 72 INTÉRÊT

"VERSUS EST UN FILM FOU !"

MAD MOVIES

Un film de Ryuhei Kitamura

VERSUS
L'ULTIME GUERRIER

LE PASSÉ EST UN DANGER
LE PRÉSENT UN COMBAT
LE FUTUR UNE MENACE...



LoliStar

LE 20 FEVRIER

FILM OFFICE

RADIO nova

alerte orange

Ressortez les nains, les druides et les elfes et embarquez pour un voyage dans la lune avec The Shadows of Luclin, la dernière extension du très vénérable EverQuest.

Au commencement était le MUD (Multi User Dungeon), l'ancêtre de nos jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs. Puis vinrent Meridian 59, qui essuya les plâtres, et Ultima Online. Un concept en béton, mais beaucoup de bugs et un graphisme vu de haut en simple 2D. Puis arrivèrent Sony et Verant avec EverQuest. Aujourd'hui, après trois ans de bons et loyaux services, EverQuest est encore le JDRELMM le plus joué au monde. Sony et Verant annoncent un cheptel de 430 000 joueurs abonnés. Le monde d'EverQuest s'inspire de la mythologie médiévale fantastique dite classique. On y retrouve effectivement des elfes, des nains, des dragons et autres espèces mi-humaines mi-reptiliennes propres à ce genre haut en couleur. Soucieux de maintenir l'engouement pour leur univers, Sony/Verant ont toujours eu une politique d'extension très active. Shadows of Luclin est le troisième add-on pour EverQuest. On a d'abord eu Les Ruines de Kunark, qui apportait un nouveau continent ainsi que de nouvelles espèces de monstres et de personnages à incarner. Puis Scars of Velious. Et aujourd'hui Shadows of Luclin, donc, avec tout plein de nouveautés ras la gueule aussi.



Les Vah Shirs, des hommes-tigres, sont la nouvelle espèce jouable dans SOL.

The Shadows of Luclin

JEU DE RÔLE EN LIGNE MASSIVEMENT MULTIJOUEUR POUR TOUS JOUEURS - PC CD-ROM

Dans SOL, Sony a rajouté près de vingt-cinq nouvelles zones à explorer. Ces territoires originaux s'agrémentent d'une nouvelle espèce d'hommes-tigres, les Vah Shirs, très réussis d'un point de vue esthétique. Les joueurs pourront aussi entamer la carrière de Beastlord, une nouvelle classe à découvrir qui repose sur le contrôle des animaux.
Mais, par-dessus tout, Shadows of Luclin, comme ses prédécesseurs, bénéficie d'un moteur graphique revu de fond en comble, et destiné à mettre EverQuest à niveau face aux nouveaux concurrents très classieux comme Anarchy Online, Dark Age of Camelot et ShadowBane. Grâce à ce nouveau moteur, Shadows of Luclin exploite les derniers raffinements de nos cartes accélérées comme le Transform & Lightning.
Mais avant de découvrir tout ça, jetons un œil sur le truculent scénario de cette extension.





MULTIJOUEUR
INTERNET SERVEUR OUI

JOUABLE SUR PIII 750, 256 MO RAM, 1 GO DISQUE LIBRE, CARTE 3D **ÉDITEUR** VERANT
DÉVELOPPEUR SONY ONLINE ENTERTAINMENT ÉTATS-UNIS
TEXTE ET VOIX VF **NOMBRE DE JOUEURS** BEAUCOUP



Au commencement…

… était le grand dragon de Cristal, Veeshan, qui d'un coup de griffes baptisa le monde de Norrath. Peu après, les Dieux firent un pacte et se répartirent les contrées de Norrath. Chacun d'eux voulait s'attribuer un territoire pour le peupler des créatures qu'il avait créées, et y établir ses lois. Luclin, la déesse des Ombres, laissa les autres dieux à leurs querelles et, apercevant dans le ciel un satellite désolé, abandonna Norrath pour s'y établir. La déesse insuffla la vie à la petite planète rocailleuse qui désormais porte son nom.
La lune de Luclin a été de tout temps occupée par les nombreuses espèces de Norrath. On y trouvait les Shissars, autrefois habitants de Kunark, qui avaient fui le Brouillard Vert léthal et s'étaient enfermés derrière une barrière de vide. Le peuple des hommes-tigres, les Vah Shirs, furent pour leur part placés sur Luclin par les Erudits, après le test raté d'une arme terrible.
Aujourd'hui la lune de Luclin est dans un état d'équilibre parfait. L'une des faces de Luclin est baignée de lumière alors que la face opposée est perpétuellement plongée dans l'ombre. Les derniers arrivants sur Luclin ont appris à se méfier de la frange de pénombre qui sépare les deux zones et semble hantée par une présence mystérieuse. Ironiquement, il est dit que le territoire de Lumière est dominé par le Chaos et la Discorde. Alors que le territoire de l'Ombre est régi par les forces de l'Ordre. Quoi qu'il en soit, c'est dans cet univers où règne mystère, magie et chocs thermiques que tous les fans d'EverQuest vont pouvoir à nouveau crapahuter dans la joie, comme au premier jour.



Les nouveaux modèles détaillés : ici, le Troll.

Un lifting gourmand mais efficace

Avant toute chose, laissez-moi vous prévenir que pour bénéficier des fantastiques améliorations graphiques offertes par Shadows of Luclin, il vous faudra une configuration musclée. Effectivement, lors de la phase d'installation, SOL nous propose une nouvelle batterie de textures haute définition. Ces textures sont destinées à améliorer l'apparence des personnages aussi bien pour le nouveau monde de Luclin que pour le monde original d'EverQuest, ainsi que ceux de Kunark et de Velious.
Il faudra donc faire un peu de ménage sur votre disque dur pour dégager les 1,13 Go nécessaire (pour l'ensemble des textures améliorées, on n'est pas obligé de tout installer). Ensuite, sachez que SOL est un gros glouton en matière de RAM. Avec 128 Mo, le programme ne nous propose que deux modèles détaillés. Si vous avez décidé de vous faire plaisir, comptez plutôt sur 512 Mo. Certes ça peut sembler beaucoup, mais on n'est guère surpris après des titres comme Anarchy Online déjà très gourmand en la matière. En définitive, on n'est pas obligé de choisir les modèles détaillés pour toutes les espèces jouables. On pourra se contenter de n'améliorer que le personnage que l'on joue.
Pour le coup, le résultat est impressionnant. Avec les textures haute définition, nos anciens persos semblent prendre un coup de jeune avec des armes et armures plus belles que jamais. Alors qu'auparavant celles-ci consistaient en une seule texture 2D plaquée sur un modèle 3D, les nouvelles armes et armures sont constituées de plusieurs pièces indépendantes. Les boucliers semblent maintenant tenus par les persos, les pièces d'armures s'agrémentent de pointes du meilleur effet, etc. Les modèles des trolls ont été aussi grandement améliorés. Et c'est sans compter la tonne de nouveaux emotes et animations qui font leur apparition avec Luclin.
Malgré la gourmandise apparente, les développeurs de SOL ont fait un boulot de fond pour améliorer





les performances de leur moteur graphique. Par le passé, le moteur calculait toutes les informations d'une zone, y compris celles qui n'étaient pas affichées à l'écran, par exemple lorsque l'on se trouvait dans un bâtiment. Dorénavant, seules les portions visibles seront prises en compte, ce qui améliore d'autant les performances et, surtout, diminue le lag induit quand un grand nombre de joueurs batifolent dans la même zone. Mais pourquoi s'y sont-ils mis à cinquante pour taper sur ce Dragon Blanc ? Notons enfin que lors de l'install, SOL propose des fichiers localisés en français.



Les nouveaux modèles détaillés : ici, un guerrier nain.

De nouvelles zones plus détaillées

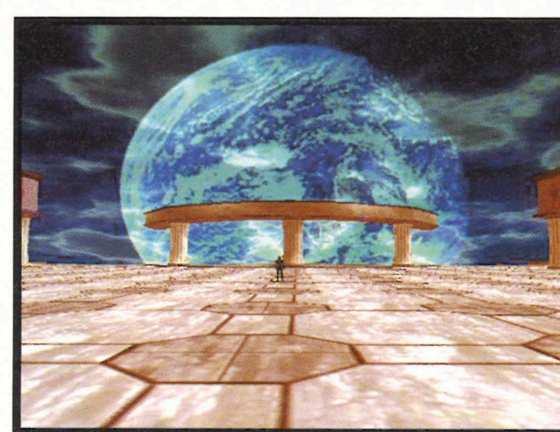
Comme je l'écrivais plus haut, ce sont près de vingt-cinq nouvelles zones qui attendent les aventuriers téméraires dans Luclin. Ces nouvelles zones ont été désignées de manière différente. Les zones de Kunark étaient vraiment gigantesques. Dans Luclin, elles sont un poil moins grandes mais l'attention des développeurs s'est davantage portée sur les détails et le contenu en matière de quêtes. L'arrivée sur Luclin se fait via le Nexus, une sorte d'échangeur qui n'avait pas été utilisé depuis des millénaires. La nouvelle espèce d'hommes-tigres, les Vah Shirs, peuvent démarrer leur carrière dans leur propre ville sur Luclin. On pourra créer un perso Vah Shir avec la nouvelle classe Beastlord. Cette race est naturellement adaptée pour jouer des voleurs, guerriers, shamans et autres bardes. Comme les Beastlords sont un mélange de guerrier et shaman, ils ont une aptitude innée pour le contrôle des esprits des animaux. Les gigantesques cités de Luclin bénéficient aussi d'une architecture recherchée. Les portails et remparts sont maintenant constitués de pièces indépendantes. La topologie locale est aussi truffée de précipices et autres crevasses sans fond. Gaffe de pas faire le grand plongeon si vous êtes un inconditionnel de la commande d'auto-follow ! Parmi les améliorations notables, il faut aussi parler du Bazar de Luclin. Comme son nom l'indique, le Bazar vient





La nouvelle interface plein écran.







Les nouveaux modèles détaillés : Barbarian, Cat Peaople, Centilong et Darkel

apporter une réponse au problème du commerce entre joueurs. Jusqu'à présent, on devait passer par un système d'enchères pas toujours pratique. Le Bazar a souffert de quelques bugs au lancement – quel jeu en ligne ne souffre pas de petits tracas ? – mais cette fonctionnalité devrait trouver sa place rapidement.
Parmi les trucs super-attendus que l'on trouve notamment au Bazar, la possibilité d'acquérir un cheval. Petits budgets s'abstenir ! Effectivement le cheval le plus abordable vous coûtera la bagatelle de 8 000 platinums. Que dire alors des canassons à 120 000 plats, que seuls les joueurs les plus fortunés pourront se payer. Comme les maisons dans d'autres jeux online, les chevaux de Luclin sont avant tout une marque extérieure de richesse et de statut. Reste que nos amis à quatre pattes sont bien pratiques. Ils améliorent de manière notable la vitesse de déplacement et possèdent leurs propres forces et faiblesses.

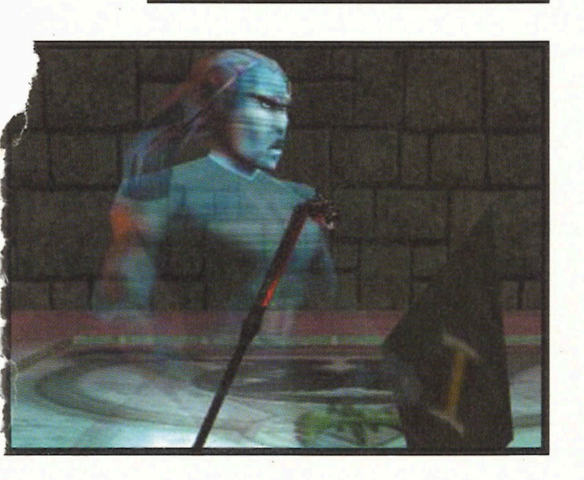


Le nouveau système d'avancement de l'expérience.

Nouveau système d'avancement

Un des trucs très intéressants apportés par Shadows of Luclin s'avère être le système d'avancement de l'expérience alternatif (Alternate Advancement Experience System).
Ce système fort sympathique est uniquement accessible aux personnages de niveau 51 et supérieur, certaines des compétences offertes n'étant débloquées qu'au niveau 55 ou 59. Pour expliquer un peu, on pourra engranger l'expérience acquise lors des quêtes et en tuant des monstres dans une nouvelle réserve d'XP qui fonctionne comme la réserve d'XP de niveau. Cette réserve ne sera, par contre, pas affectée par la mort du perso comme la réserve d'XP normale.
En gagnant des niveaux, on pourra gagner des points de compétences qui serviront à augmenter les attributs comme la vitesse à laquelle on court ou le taux de régénération des points de vie. Une fois que l'on aura atteint le niveau 55 et dépensé 6 points de compétence dans la catégorie générale, on pourra investir des points dans la catégorie Archétype. Ces compétences d'Archétype sont spécifiques au type de classes que l'on joue, que ce soit un combattant de corps à corps, un prêtre ou un sorcier. La dernière catégorie englobe les compétences de classe et permettra de customiser notre classe de personnages. Ces compétences ne pourront par contre être accessibles qu'au niveau 59. Toutes les compétences ne sont pas encore complètement implémentées, mais les possibilités offertes sont attrayantes pour les hauts niveaux.

iansolo



En Deux Mots

Malgré une mise en place un peu laborieuse lors des patches, Shadows of Luclin est l'extension qu'attendaient tous les mordus d'EverQuest. Luclin apporte de nouvelles zones, un moteur optimisé et doté de textures haute définition de grande beauté. Parmi les nouveautés à découvrir, le système d'expérience avancée, les chevaux, les Beastlords et autres Bazars devraient tenir en haleine un bon bout de temps les fans du titre de Verant/SOE.

- + Nouvelles zones très détaillées
- + Textures haute définition
- + Look des Vah Shirs
- + Nouveau système d'XP pour les hauts niveaux
- – Quelques cafouillages au lancement
- – Bazar

TECHN	DESIGN	INTÉRÊT
85	90	88



Tropico : Paradise Island

ADD-ON POUR TROPICO POUR TOUS JOUEURS - PC CD-ROM



Mon vrai nom est Jean-Pierre Castro. Je suis le cousin français de l'autre et après bien des années, j'ai enfin réussi à devenir président d'une île grâce à une élection totalement démocratique et à un dépouillement qui s'est déroulé en comité réduit entre mon chien et moi. Maintenant que j'ai embobiné tous ces paysans, cap sur le tourisme.

Depuis que je suis tout petit, je veux devenir testeur à Joystick. Naturellement, dans cette optique, j'ai bien sûr tenté de suivre un cursus adapté (sport, études de golf et de lutte, école de graphisme, brevet de pilote privé), histoire d'optimiser au maximum mes chances de rentrer au sein de cette élite de l'élite des élites.

C'est une fois arrivé au sommet de l'échelle, alors qu'on côtoie les développeurs de jeux vidéo les plus célèbres et un tas de petits personnages pittoresques tels que Rayman ou Caféine, qu'on se rend compte qu'on s'est peut-être trompé de voie. Il y a douze ans de cela, j'ai vécu en Guadeloupe pendant six mois en tentant d'écrire un essai audacieux nommé « Mutant en emporte le vent ». Il fut refusé par Christian Bourgois, Gallimard ainsi que le « Bulletin du Lycée Jean Moulin » au cours de la même journée. Un échec flagrant qui me permit toutefois de découvrir la plus belle région de France où je tombais bientôt amoureux des noix de tamarin, du planteur très sec et d'une hygrométrie approchant les 90 %. C'est à peu près à la même époque que l'idée de prendre ma retraite dans ce département a surgi dans ma cervelle de dingue.

Si je n'étais pas si lâche et fainéant, je serais bien volontiers devenu dictateur d'une junte caribéenne. Après quelques lois attrape-nigauds, j'aurais supprimé les impôts sur le revenu juste avant de supprimer les revenus. L'argent aurait enfin disparu au profit d'une économie basée sur le troc et d'un nouveau système monétaire utilisant les haricots secs et les diamants. J'aurais institué un système de mesure non linéaire, histoire d'humilier les géomètres du cadastre, et créé un gouvernement composé de poissons en guise de ministres.

Tropico est un jeu qui permet à tous ces rêves, ou presque, de prendre forme. Ce gameplay unique vient de se doter d'un joli add-on, Paradise Island, qui permet de pousser le délire encore plus loin.



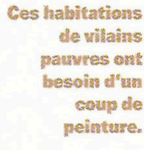
Trois fois plus de missions que dans le jeu de base. Elles sont principalement orientées touristes.




JOUABLE SUR **PIII 500, 64 MO RAM**
ÉDITEUR **TAKE TWO INTERACTIVE**
DÉVELOPPEUR **BREAKAWAY GAMES ÉTATS-UNIS**
TEXTE ET VOIX **VO** NBRE DE JOUEURS **1**

Club-med' castriste

L'une des nouvelles caractéristiques de Paradise Island est le développement touristique qui se voit doté de nouveaux attraits. Ceux-ci prennent la forme de bâtiments propres à attirer le neuneu dans ces lieux les plus reculés. On trouve par exemple la boutique de Duty free, le musée, le bungalow ou le fort colonial (et qu'importe s'il n'y a jamais eu de colons). Ce genre d'attraction a l'avantage double d'être visité à la fois par les touristes et par les habitants du cru, toujours curieux de voir les conneries que l'on peut bâtir pour appâter cette faune à appareils photos. Pareillement, certaines infrastructures de loisirs vont aider nos citoyens à oublier qu'ils sont dirigés par un chef complètement frappé. On le voit, ils ont de nouvelles envies, veulent se payer une toile au ciné du coin, ou aller se faire un tennis ou un golf miniature juste avant



Ces habitations de vilains pauvres ont besoin d'un coup de peinture.







Entre deux cocotiers, on construit un « fort colonial d'époque » ou le refuge présidentiel pour l'enfance malheureuse.

une rafle, histoire de se détendre.
Les dictateurs les plus aguerris apprécieront la base militaire nouvelle venue qui servira d'hôtel aux individus les plus ciblés par la révolution. On pourra même la garnir de trois généraux en guise de cadres, histoire de bien faire marcher tous les habitants à la baguette. Pour encore mieux donner le change, on construira quelques « maisons présidentielles pour l'enfance malheureuse », histoire d'éduquer comme il faut des futurs petits militaires.

Plus royaliste que le Roy

Autre nouveau venu dans l'univers de Tropico : le désastre naturel. Si ce concept existe depuis Sim City, ces catastrophes seront bien moins graves, tout juste bonnes à retourner quelques situations et à introduire bien plus de hasard dans les scénarios générés. Les développeurs ont cependant introduit une limite à ces événements, histoire de ne pas se prendre le même ouragan cinq fois de suite.



La tempête, l'une des catastrophes naturelles que l'on va devoir affronter.



Au niveau des scénarios, que du nouveau ou presque : il faut dire que Pop Top n'avait pas fait très fort dans la diversité puisqu'on comptait en tout et pour tout huit missions dont on avait plutôt vite fait le tour. Ici, on ne nous en livre pas moins de dix-huit dont les thèmes et les idées pointent un peu dans toutes les directions, tout particulièrement celle du tourisme. En plus de ceux-ci, on retrouve les missions bonus conçues pour le premier jeu, ce qui finit par nous en faire un bon paquet. Comme je vous l'avais dit dans la news du mois dernier, les objectifs des scénarios sont tous plus débiles les uns que les autres, se recalent très bien dans l'esprit du jeu de base, en souvent bien mieux. Techniquement parlant, le moteur n'a pas changé d'un iota ou presque. On peut toutefois se réjouir de l'arrivée des bâtiments qu'il est possible de disposer dans n'importe quel sens tout en accélérant leur production. En réalité, ça ne sert pas à grand-chose, mais c'est un peu plus joli quand on se balade au-dessus de la capitale.
Dernière surprise, Breakaway qui nous a concocté cette extension n'est pas le développeur original (celui-ci étant Pop Top). En fait, ces gars-là semblent se spécialiser dans le développement de suppléments pour des jeux faits par d'autres. Leur dernière réalisation en date est Cléopâtre pour Sierra Studios. Tiens, après le middleware, ça nous fait une nouvelle race de programmeurs : le spécialiste en extensions. Après tout, pourquoi pas, si la sauce prend aussi bien que dans Paradise Island

Bob Arctor

En Deux Mots

Un très bon add-on pour un très bon jeu. Les scénarios sont encore bien plus délirants que dans le premier jeu et chacun d'entre eux offre des challenges bien variés. Quel dommage qu'aucune nouvelle caractéristique ou variable n'ait été ajoutée dans l'éditeur de missions !

- + Les nouvelles missions, la plupart excellentes
- + Les gros touristes obèses avec leurs yachts
- − Un éditeur de missions toujours aussi limité

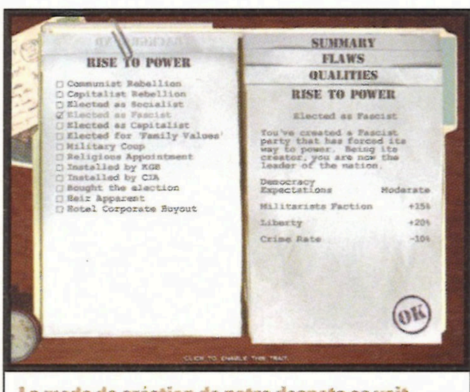
TECHN	DESIGN	INTÉRÊT
78	75	80

Un peu de technique

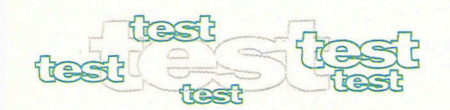
En tant qu'add-on qui se respecte, Paradise Island ne remet pas les choses à plat. Toutefois, ce jeu possédant un moteur tout à fait adapté, il était inutile de le bidouiller en profondeur, et ce surtout depuis le dernier patch. Côté musique, c'est la joie sud-américaine qui enchante nos oreilles puisqu'on a le droit à une heure de plus de ces mélodies qui rajoutent tant à l'ambiance de révolution sous-jacente. L'add-on (et le jeu) tournent tous deux sous XP.



Le fort colonial : le piège à cons parfait pour attirer le gogo.



Le mode de création de notre despote se voit à peine étoffé par l'add-on.



CAR TYCOON

SIM-RENAULT POUR TOUS JOUEURS - PC CD-ROM



Jouable sur **P3 500, 64 Mo Ram, carte 3D**
Éditeur **Fishtank Interactive**
Développeur **VektorCom Development Allemagne**
Texte et voix **VO** Nombre de joueurs **1**





On assemble ses nouveaux modèles, pièce par pièce.



Et hop ! mon premier jeu de Tycoon du mois, premier d'une longue série. Même si j'imagine à grand peine pourquoi Car Tycoon a loupé Noël, je me réjouis de participer enfin à la grande aventure automobile.





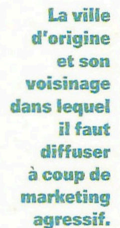
« À cause de ces vilains piétons, *les riches* coucheront sous les ponts. »

Il y a encore quelques mois de cela, il aurait fallu me payer très cher pour que je teste l'un de ces Tycoons qui font les beaux jours du bizutage de programmeurs depuis bientôt quinze ans. Tester un Pizza Tycoon ou un Railroad Tycoon équivalait pour moi à me passer en boucle l'intégrale de Laurent Voulzy au cours d'une journée unique qui se serait probablement achevée par un suicide en plein milieu de l'écoute de « Le cœur grenadine ». Quatre albums en trente ans, et voilà qu'est encore repoussé ce disque de chansons redskin qu'il nous avait promis avec Souchon.
Car Tycoon est le tout premier jeu que le développeur venu d'au-delà du Rhin publie en France. Cependant, réduire le travail des programmeurs allemands VektorCom à Car Tycoon serait une belle putasserie. En effet, ce studio de développement a signé des titres aussi prestigieux que « Aufschwung Ost », « Eques », ou encore le célébrissime « Land der Hoffnung » qui narre le troublant voyage d'une mucosité bronchitique à travers l'ensemble du système respiratoire.

Un zeste de Constructor

La grande saga de Car Tycoon se déroule (en fait, commence) en Amérique au temps béni des années 50 ou tout le monde était heureux sauf les Russes. C'est du moins ce qui se disait. C'était l'époque où on pouvait encore créer une marque d'automobiles dans un petit garage pour peu qu'on ait un peu de génie et quelques millions de dollars en poche. C'était aussi l'époque où plein de petites marques devenues légendaires (comme Tucker) tentèrent de percer le marché avant de se faire bouffer

par Ford, Ford ou bien encore, par Ford. Chemin faisant, Car Tycoon nous emmènera à travers les décennies jusqu'en 2006, époque où un gouvernement mondial de salut public interdira, selon toute vraisemblance, aux Saab et aux Swatch de rouler dans nos belles cités.
L'idée globale du jeu est d'éliminer impitoyablement la concurrence de nos patelins. Inonder le marché des voitures de notre marque est un résultat que l'on peut obtenir de différentes façons. Il y a bien sûr la méthode lambda consistant à lancer quelques campagnes publicitaires (affichages, spots radio), histoire de promouvoir notre nom mais aussi la ruse de fourbe digne de Constructor où on engagera les pires des racailles. Ces dernières pourront être envoyées pour pratiquer l'espionnage industriel mais aussi pour ruiner un concurrent de différentes façons dont la plus pacifique consiste à faire chuter ses actions en bourse.


La ville d'origine et son voisinage dans lequel il faut diffuser à coup de marketing agressif.





Beau comme un camion

La finition de Car Tycoon est plutôt inhabituelle pour un jeu de ce type. Généralement, le mot de code « Tycoon » est utilisé comme feu vert pour que les plus mauvais graphistes de la création se mettent à bosser, nous concoctant des jeux déclinés dans des couleurs primaires bien criardes. Il en va généralement de même avec les interfaces et le moteur de jeu où l'anarchie et le chaos règnent en maîtres. Là, surprise : le zoom est progressif, fluide et ne se contente pas de doubler le grossissement par deux fois. On évolue sur la carte très simplement en scrollant comme un Dieu.
La vue de la ville ne sert pas que de fond d'écran pour égayer l'apparition de nombreuses fenêtres textuelles. Elle ne sert pas non plus qu'à jouer à « Sim City Light » en achetant des bâtiments ici et là. En fait, on l'utilise surtout afin d'observer l'impact de notre production de voitures sur la population dans les rues. En bas, une barre des tâches chromée est recouverte d'icônes permettant d'aller directement aux bâtiments stratégiques (banque, garage) sans avoir besoin de trop zoner dans les rues comme un clodo.


Pas une seule voiture rouge (ma marque) dans les rues. Ces gens ont plutôt bon goût.

Retour à Billancourt

Arctor-Motor, c'est le nom de ma boîte. Impossible de louper mes voitures de couleur glauque qui commencent à envahir la ville et ses rues peu à peu. Mon idée de génie ? Les sièges recouverts de peau de rats qui assurent à mes coupés aux formes effilées une allure classique propre à satisfaire le client le plus bourgeois. Ce matin, c'est le grand jour : la visite à la banque pour demander un prêt. Le but de mes démarches est d'acquérir aux enchères un plus grand garage, histoire de produire à la chaîne comme un ouf et pouvoir financer ce département de recherche qui est tout proche (qu'ils m'ont dit) de réaliser le premier allume-cigare utilisant le principe de la fusion froide.
Car Tycoon fait une part belle à la construction des voitures. Ici il ne s'agit pas de jouer aux vendeurs de poubelles d'occasion : on conçoit sa caisse à partir de quelques éléments que l'on produit séparément et on tente des accouplements osés entre ceux-ci, priant au passage pour que le modèle printemps/été ne soit pas un four.
On peut construire en tout une petite centaine de véhicules sur une période de cinq décades en jouant avec une palette de modèles allant de la bagnole de sport à la limousine. Pour les construire, on s'aidera de toutes les technologies qui apparaîtront au fur et à mesure.
Le jeu se présente sous forme de scénarios recouvrant généralement une période de plus en plus avancée dans l'Histoire. Pour les plus désœuvrés d'entre nous, le développeur allemand a inclus un mode réseau qui devrait permettre à quatre joueurs de s'affronter à coup de clef de douze et de jantes alu. Malgré tous ces trucs bien cool, on aurait souhaité avoir encore plus de contrôle sur la création de la voiture. Sans aller jusqu'à choisir la couleur du bas de caisse, les côtés « conception » et « recherche et développement » auraient certainement gagné à se voir plus étoffés.

Bob Arctor

Car Tycoon nous fait découvrir la construction automobile, de la conception à la promotion.

Un peu de technique

Le jeu s'ouvre sur une jolie cinématique bien pourrave. Un jour, l'être humain comprendra qu'il n'est en rien obligé de subir les étudiants en 3D studio qui pullulent un peu partout sur le Globe. Une cinématique en moins, ça fait bien 20 000 euros d'économisés ce qui pourrait permettre de payer le salaire d'une personne utile à la place. Le moteur graphique est, chose inhabituelle pour un jeu de ce genre, très rapide, ce qui est à saluer. Les ambiances, musiques et graphismes sont tous d'un assez bon niveau pour que j'évite de putiser dessus. Windows XP compliant.

En Deux Mots

Un Tycoon de plus. Sans doute pas le meilleur, mais en tout cas l'un des plus agréables à jouer, avec une interface plutôt humaine qui détonne de celles dont sont affublés les autres jeux de ce genre. L'intérêt global du jeu s'étend de la conception de la voiture à sa distribution et sa promotion. En gros, on survole un peu tous les aspects qui ont pu faire de Mercedes une marque bon marché et très prisée chez les jeunes.

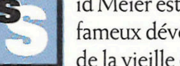


- + Un jeu qui englobe tous les aspects de la construction automobile
- + Un Tycoon pas trop moche, ça change
- − Pas assez de contrôle sur la fabrication
- − Cinématiques ridicules

TECHN	DESIGN	INTÉRÊT
70	70	76



Quand Sid Meier et Will Wright se rencontrent, c'est un succès commercial à la clef.



Sid Meier est probablement l'un des plus fameux développeurs de jeux, un vieux de la vieille qui peut s'asseoir aux côtés de David Braben ou de Richard Garriott et leur arracher les poils du nez avec les dents comme si de rien n'etait. Alors que ces deux derniers continuent à évoluer dans leurs milieux respectifs, Meier semble s'être fatigué de devoir produire un énième Civilisation, surtout au vu du succès mitigé de son petit dernier. Nombre de fans attendaient le gars au tournant, guettant lors de chaque convention le dernier jeu de Firaxis, son studio de développement. Seulement voilà, le père Sid, il ne fait rien comme tout le monde : son premier titre, Gettysburg, sorti il y a trois ans, tentait de nous emmener dans l'univers passionnant de la guerre civile américaine sans trop de succès. Visiblement nous sommes désormais devant un Sid qui aime prendre de longues vacances. Sim Golf confirme tout à fait cette hypothèse : le monsieur ne pense plus qu'aux loisirs même si son alliance avec Will « les Sims » Wright a tout de la recette idéale pour créer un succès parmi le grand public.

Du Sims plein les narines

Surprise, stupeur ! Sim Golf possède la même interface que les Sims, ou presque. L'horrible petite musique qui illustrait parfaitement le jeu de banlieues pavillonnaires américaines retentit ici au-dessus des greens.



Chaque trou a aussi sa propre fiche.





JOUABLE SUR **PIII 500, 64 Mo RAM**
ÉDITEUR **ELECTRONIC ARTS**
DÉVELOPPEUR **FIRAXIS GAMES ÉTATS-UNIS**
TEXTE ET VOIX **VO** NBRE DE JOUEURS **1**

Sid Meier's Sim Golf

SIMULATION DE CLUB DE GOLF POUR TOUS JOUEURS - PC CD-ROM





La mappemonde du parfait golfeur.



Le mode jeu permet d'aller directement taper de la baballe dans son propre club.



On peut afficher les commentaires d'un expert sur l'intérêt d'un trou précis.

Les îles japonaises, c'est la merde : pas moyen de bâtir un parcours sans tout raser.



Sim Golf est plein d'humour sans tomber dans les lieux communs de la caricature de ce sport.

En fait, on est incapable de déterminer si ce jeu utilise le même moteur que les Sims ou s'il en conserve juste l'apparence extérieure. Côté graphisme, le jeu déçoit un poil. Cela est dû principalement à son niveau de zoom le plus élevé qui fait apparaître de jolies mosaïques de pixels alors qu'il peut être fort utile pour examiner un détail du terrain ou un joueur. Le deuxième point négatif vient sans conteste de l'apparence carrée de l'ensemble. Alors que les dessins des vrais golfs sont faits de jolies courbes formant des parcours s'imbriquant les uns dans les autres, on regrette que le jeu de Meier tombe dans la facilité en nous imposant d'utiliser des carrés de terrains que l'on dispose les uns après les autres (ce qui nous donne parfois des sales angles droits). Les animations des personnages sont assez sympatoches et ne font pas ramer le moteur comme on aurait pu s'y attendre au vu des très nombreux joueurs que l'on a simultanément sur le terrain lorsque notre parcours est un peu avancé. Une option permet de personnaliser le joueur que l'on incarne ou n'importe quel autre dirigé par l'ordinateur. On choisit la couleur et la forme de ses fringues, et on lui pose une grosse tête sur les épaules dans la plus pure tradition des jeux consoles. C'est moche, c'est plutôt grotesque. Seul truc rigolo dans l'histoire, on retrouve la tronche de Sid Meier et de Will Wright, ce dernier étant déguisé en singe sans que l'on sache trop pourquoi.

Le vif du sujet

Voilà pour les défauts du jeu, venons en enfin au gameplay : tout commence par un terrain que l'on a acquis d'une manière indéterminée (héritage ? vol ? squat ?). L'objectif est évidemment de développer le parcours de golf le plus à la mode pour les richards. Dans ce but, on nous propose une palette d'options tout à fait impressionnante. Le génie du gameplay de Sim Golf est de nous offrir une pléthore de chemins vers la réussite tout en restant sérieux a contrario de The Sims qui poussait le délire et parfois la vulgarité un poil trop loin (pour mon plus grand plaisir). Ici, que le golfeur pratiquant se rassure, seules quelques sautes d'humeur typiques d'un parcours (un gus tordant ses clubs s'enrage) seront visibles à l'œil nu. Pour avoir une entreprise qui fonctionne, il faut attirer le plus de monde. Pour appâter le client, il faut tout d'abord un joli parcours. Or, ici, on ne peut pas se contenter d'aligner des cases d'herbe bout à bout pour faire un trou correct. Tout d'abord, on joue sur la longueur qui déterminera le « par » (nombre de coups idéaux) du trou. Ensuite, suivant les obstacles et la disposition du fairway, Sim Golf décidera automatiquement si ce trou est plutôt « tactique », « touristique », s'il plaira aux pros, s'il sera facilement jouable par des débutants. Mine de rien, c'est foutrement intéressant car cela offre un microchallenge pour chaque zone et ça marche drôlement bien. L'idéal est d'arriver à créer un parcours de neuf trous le plus vite possible afin d'attirer d'ores et déjà quelques joueurs sérieux afin de peupler l'endroit. Chemin faisant, au fur et à mesure que l'on bâtira l'ensemble du club, on accédera à des constructions ou des améliorations. Inutile de passer tout en revue, vous imaginez bien que ce golfeur de Sid a placé tout ce qui était possible et imaginable comme bidules pour enlaidir ou renouveler le paysage.

Profession : golfeur-entremetteur

Au fur et à mesure que le parcours s'enrichira, les joueurs commenceront à affluer par paquets de dix. Dans le club house,



Les meilleurs coups sont photographiés par des journalistes virtuels toujours présents sur le terrain au cas où...



On peut accéder à la fiche signalétique de chacun des membres du club ou des invités.

Golf acrobatique

Sport pacifique par excellence, la pratique du golf n'est pas exempte de dangers. Les golfeurs, ces héros des temps modernes, pourront se trouver en face de problèmes au détour d'un « dog leg ». Ainsi outre les dangers de la noyade pour le tout-venant, les animaux sauvages tels que les oies ou les caribous pourraient bien poser des problèmes. La construction d'un club de golf ne va pas sans incidents écologiques. Ainsi en abattant un carré d'arbres, on peut très bien libérer un essaim de volatiles qui vont désormais se balader sur nos terrains. Il faudra idéalement leur aménager un espace, comme au beau milieu d'un plan d'eau, où ils pourront fienter en paix. Mais la faim, la soif et la fatigue guettent aussi le golfeur du dimanche au tournant. Ainsi, si on oublie de placer des bancs ou des snacks, celui-ci pourra très bien dépérir au niveau du trou numéro neuf et se voir obligé de lâcher l'affaire pour retourner au club-house.

on peut « accoupler » deux partenaires pour les faire jouer ensemble. Lorsqu'on clique sur un joueur puis un autre, ils arborent une mimique qui en dit long sur leurs futures relations et qui aide ainsi à mieux composer des paires de joueurs (le meilleur des choix possibles étant un homme et une femme, tous deux célibataires, avec des goûts en commun). C'est en jouant l'entremetteur que j'ai découvert le concept américain du golf : plus que du sport, il regroupe un nombre incroyable de plaisirs comme le sexe, les jolis paysages, la camaraderie virile entre chefs d'entreprise, les balades en tutures électriques, la sieste sur un banc, le nautisme, et le repas de gala au snack. L'ensemble de ces éléments donneront envie au joueur de revenir et pourquoi pas même de devenir membre du club. Les sociétaires payeront de plus en plus cher au fur et à mesure que le parcours s'améliorera. Certains trous pourront même passer à la postérité si leur tracé et leur difficulté sont suffisamment bien dosés, et même être classés dans les annales de la fédération de golf. À ce moment, le green-fee (droit d'entrée) du golf augmentera de lui-même et commencera à attirer les célébrités.

Jet Set et ultra-lobbying

Gérer les membres de la Jet Set est essentiel pour accomplir de nombreuses choses. Tout d'abord, ils ont plein d'amis à qui ils conseilleront de s'inscrire s'ils sont satisfaits de leur temps passé sur le terrain. Ensuite, certains d'entre eux sont des membres éminents de la communauté qui pourront nous permettre d'acheter des parcelles de terrain pour agrandir notre club. Enfin, d'autres membres auront même envie d'acheter une maison avec vue sur le parcours (voir même placée en plein milieu). Les lotissements que l'on met en vente auront un prix qui dépendra de la beauté des alentours et de l'équipement se trouvant à proximité. Avec l'argent ainsi obtenu, on pourra acquérir des parcours à tous les endroits du globe pour ouvrir de nouveaux challenges. Pour accueillir les célébrités, on peut s'adjoindre les services d'un gus dont le travail consistera à suivre les V.I.P. et à les applaudir en les félicitant dès qu'ils arrivent à toucher la balle. Outre notre rôle de propriétaire du terrain, on n'en est pas moins golfeur. On créera donc son personnage de pied en cap en lui donnant des caractéristiques techniques de golfeur comme dans un RPG. Régulièrement des célébrités ou des pros viendront nous défier à coups de dollars et il faudra alors profiter du fait que l'on se trouve sur notre propre terrain pour remporter le défi haut la main. Ces rencontres attirent du monde, ouvrent le chemin à des compétitions, et nous permettent de progresser et d'acquérir de nouvelles compétences. Mine de rien, ce jeu dans le jeu est bougrement sympa et permet de tester son propre terrain pour l'améliorer. Même si on est à des millions de kilomètres d'un Links, on se voit obligé de prendre quelques décisions tactiques assez marrantes en choisissant ses coups parmi une dizaine d'options à chaque swings.

Bob Arctor



Rien à dire côté technique sur la musique (la même que celle des Sims), le moteur (le même que celui des Sims) ou les bruitages (vous m'avez compris...), mais on remarque tout de même que la fluidité de l'ensemble demeure très bonne alors que des centaines de petits personnages présents sur l'écran frappent dans des balles en même temps. Bien plus inquiétante est la résolution : sur la version testée, impossible de savoir si elle peut décoller du 640x480, ce qui rendra ce jeu plutôt injouable pour les possesseurs de moniteur de plusieurs mètres de diagonale. Drive sous XP sans problème.





Le parti pris graphique fonctionnant au case par case ne permet de créer que des parcours bien trop carrés.

En Deux Mots

Sim Golf est un excellent petit jeu de gestion. Sous son apparence un rien ringarde, il offre des tas de petits challenges ainsi qu'un million de façons de les mener à bien. Tout autant un simulateur d'architecte de golf que de joueur (dans une certaine mesure), il plaira à ceux qui sont fanas des jeux de construction ou aux golfeurs sans le sou ne voulant pas aller se compromettre dans un club public par pur snobisme.

- \+ D'un thème bien chiant, on se retrouve devant un jeu captivant
- \+ Le mode « challenge »
- − L'interface des Sims
- − Un seul type de snack (chipolatas-frites)







Offre d'Abonnement



+ le gamepad

11 n^os (avec 2 CD-Rom PC et 1 Booklet soluces) /an 64,90 €

+ le gamepad Wireless 60 € (2)



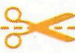
Le gamepad sans fil pour PC avec 2 sticks analogiques utilisant la technologie radio fréquence, jusqu'à 5 m de distance, jouabilité optimale

POUR VOUS

71,90 € (3)

au lieu de ~~124,90~~ €

53 € D'ÉCONOMIE



BULLETIN D'ABONNEMENT

Bulletin à retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à :
JOYSTICK-BP2
59718 LILLE
CEDEX 9

OUI je m'abonne à Joystick pour 1 an (11 n^os) et je recevrai en plus le gamepad pour **71,90 €** seulement au lieu de ~~124,90~~ €, soit **53 €** d'économie.

☐ Je joins mon règlement à l'ordre de **Joystick**, par :

☐ Chèque bancaire ou postal

☐ Carte bancaire

n° : ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

Date d'expiration : ☐☐ ☐☐

Nom : ....

Prénom : ....

Adresse : ....

.... Code postal : ☐☐☐☐☐

Ville : ....

Date de naissance : ☐☐ ☐☐ 19 ☐☐

e-mail :

Signature obligatoire :

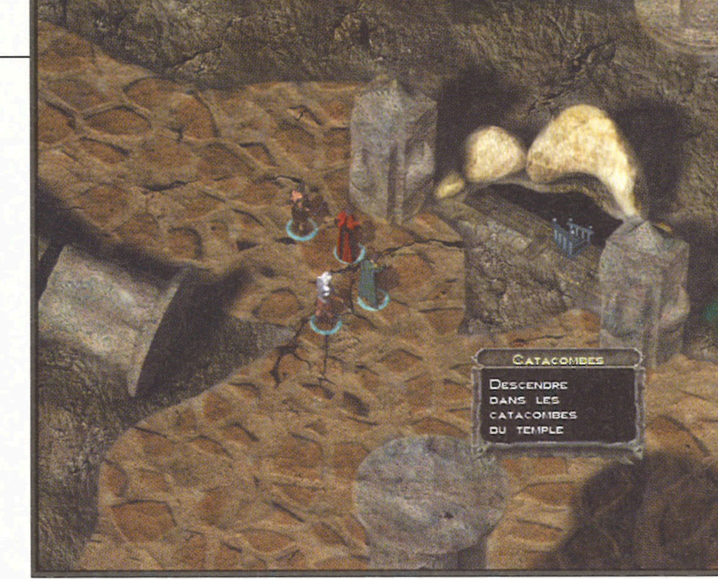
(1) Prix de vente des magazines chez votre marchand de journaux, TVA à 2,1 % incluse. (2) Prix de vente public généralement constaté, TVA à 19,6 % incluse.
(3) Vous pouvez acquérir séparément les 11 n^os de Joystick au prix unitaire de 38 F et le gamepad Wireless au prix unitaire de 60 € (+ 2 € de frais d'emballage et de port).
Offre valable pour les nouveaux abonnés jusqu'au 30 juin 2002, en France métropolitaine et dans la limite des stocks disponibles.
Délai de livraison de la prime : 4 à 6 semaines après la réception du premier numéro de votre abonnement.

KPJ34





Le système de magie est simplifié à l'extrême. Vous n'avez aucun sort à apprendre, tous sont disponibles dès le départ dans votre livre de magie. Pour les lancer, il vous suffit d'avoir la mana correspondante, entièrement fonction de votre intelligence.



Donjons, catacombes, forêts et temples en ruine abritent des adversaires de toutes sortes.

GORASUL
L'HÉRITAGE DU DRAGON

RPG POUR TOUS JOUEURS - PC CD-Rom

Gorasul vous entraîne dans un monde heroic fantasy envahi par les morts-vivants. Les hommes bons, pourchassés un à un, disparaissent. Plus aucun être ne doit marcher sur cette terre sans la marque du démon. Roszondas est un de ces héros morts. Succombant sous le nombre des assaillants, il s'est volatilisé et nul ne sait ce qu'il est advenu de son corps. Le combat s'est poursuivi sans lui et le Mal l'a emporté. Mais les dieux n'ont pas encore tous disparu et trament, alors que l'autre refait ses forces, de nouvelles scènes concernant le destin des peuples de Gorasul. Roszondas est alors rappelé. Il doit retrouver ses pouvoirs d'enfant du dragon pour essayer de vaincre à nouveau les hordes démoniaques qui se profilent à l'horizon.

Un être et une arme

On vous invite à choisir la classe et les caractéristiques principales de votre héros. Outre ses quatre pouvoirs spéciaux dus au don de vie que lui accorda un dragon lors de sa naissance, il possède aussi une arme animée d'une vie propre. Elle évolue de la même manière que son propriétaire par prise d'expérience lors des combats. Voui, ça fait penser à Stormbringer, mais cette épée-là a l'air moins destroy. Elle vous sert de guide et de conseiller, mais n'est pas votre seul compagnon. Lors de vos voyages, vous rencontrerez des aventuriers désireux de poursuivre leur route avec vous. Guerriers, prêtres, magiciens, ouvriers des sortilèges, porteurs d'épée ou hommes des bois, tous vous suivent pour atteindre leur propre objectif. Mais même s'ils ne décident de rester que pour une seule étape, être quatre au coin d'un feu en pleine nuit est toujours plus agréable que se retrouver tout seul dans un bois inhospitalier.

Un dragon pour père, une arme vivante pour guide, voilà de bonnes idées pour un RPG.





Les monstres sont définis comme forts, très forts, etc. Pour connaître leurs caractéristiques précises, il suffit de se référer à l'encyclopédie.

Les combats

La gestion des combats est certainement la partie la plus difficile à régler dans un RPG et il semble bien que Gorasul n'a pas vraiment su maîtriser le problème. Lors d'un affrontement, le comportement de chaque compagnon est défini par l'utilisation des sorts, la gestion de la mana et ses réactions physiques. Paramétrable sous forme de dialogue et non d'un screen réservé à cet usage, les choix ne se révèlent pas suffisamment nombreux et fins pour obtenir une conduite vraiment adaptée. Choisir entre fuir quand il reste la moitié de la vie ou attaquer en combat rapproché paraît assez illogique. On devrait pouvoir définir et le style de l'attaque et le moment de la fuite



Pour découvrir de nouveaux endroits, vous devez débloquer leur accès par un dialogue ou une quête.





JOUABLE SUR PII 600, 128 MO RAM
ÉDITEUR JOWOOD
DÉVELOPPEUR SILVER STYLE AUTRICHE
TEXTE ET VOIX VF NBRE DE JOUEURS 1

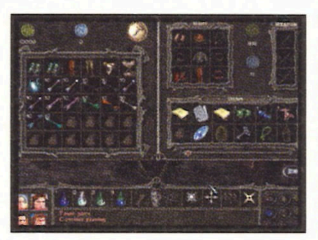


et non l'un ou l'autre. Du coup la mise en pratique des scripts que vous avez plus ou moins réussi à adapter à vos exigences offrent des résultats souvent cauchemardesques. Imaginez : preux chevalier, vous venez de traverser un bois touffu où bandits de grand chemin et pingouins en maraude vous attendaient sous le couvert des arbres. Après une lutte épique, vous avez atteint une clairière traversée par un cours d'eau. Un pont vous tend les bras. Et hop ! à peine vous vous avancez qu'une créature immense surgit : non, non, tu ne passeras pas par mon pont, chétif humain, tu iras directement dans mon estomac. Bien que vous ayez fait valoir que vos muscles secs de supra-guerrier ne sont certainement pas de la même qualité gustative que la chair tendre d'un chérubin, le dragon des glaces ne tient absolument pas à se ranger à votre avis. Et vous foncez en tas dans la bête comme une bande de barbares mal dégrossis. Arg ! Le carnage commence ! Et votre tactique d'attaque alors ? Vous en aviez une ? Euh… C'est possible ? Oui et non, vous paramétrez préalablement les rôles de chacun, mais ensuite, lors de passage scénarisé, vous ne contrôlez plus vos marionnettes. Vous pouvez alors mettre en pause pour rediriger chacun et leur indiquer une action définie, mais tout se passe comme si un mauvais génie avait soufflé un vent de folie sur le groupe. Le guerrier se bat sans s'éloigner quand il est prêt à mourir, il ne se soigne pas automatiquement et n'obéit pas à vos ordres directs. Un gros lourdaud aux velléités d'indépendance : on se passerait bien de ce genre de soutien. De plus, il n'attaque pas forcément quand vos compagnons se font découper à dix centimètres de lui ; le degré d'agressivité ne rentre pas dans le paramètre ou alors les coups qu'il a pris sur la tête ont dû léser des parties sensibles. Le mage, après quelques décalages, arrive à suivre vos directives. Quant au prêtre, l'abandonner semble la meilleure solution pour lui et pour vous. En revanche, l'archer est immédiatement opérationnel,



Un peu de technique

Le moteur de Gorasul affiche un graphisme fin sans beaucoup d'animation. Quelques oiseaux volettent par-ci par-là sans parvenir à rendre mémorable les parcours entre deux villages. Les personnages en vue isométrique sont modélisés dans un style console, légèrement de dessus. L'angle de vue ne les montre guère à leur avantage, de plus leur accoutrement est simple et non paramétrable, tout comme leur portrait. Seuls les sorts ont eu droit à un traitement privilégié avec des effets étoilés très bien rendus. La musique est à proscrire très vite si vous ne voulez pas finir par grincer des dents. Elle est pêchue mais ô combien répétitive ! Un vrai sinistre ! Quelques bugs viennent aussi gêner votre avancée et le patch qui est déjà sorti ne les élimine pas tous. Jeu trop vite sorti ou manque de moyens, le résultat est là : un soft sympa mais pas fini.



Vos armes de durée de vie limitée se réparent auprès des forgerons. Chaque village possède ses marchands qui vous céderont volontiers potions et objets divers contre de l'or.

il se défend bien, reste à distance et fuit tout combat rapproché. La meilleure manière de gérer votre petit groupe apparaît vite être soit la prise en main par touches de clavier interposées (mais là vous devrez vous révéler d'une agilité diabolique avec vos petits doigts), soit la direction globale du groupe en espérant que Dieu reconnaîtra les siens. L'un dans l'autre, les deux méthodes se valent et procurent moult cris de haine et de désespoir. Le système de combat reste définitivement opaque et suit des règles complètement aléatoires. Enfin, après de nombreux chargements, on arrive à passer le dragon critique.

Une aventure, trois styles

Le scénario linéaire vous entraîne dans une longue suite de combats, mais trois modes vous sont proposés pour vous permettre de varier les plaisirs. Le mode uniquement baston élimine toutes les énigmes présentes dans l'aventure en les remplaçant par des affrontements avec des boss. Le mode quête/combat vous propose des énigmes en vous fournissant un choix de réponses. Le mode quête ne vous indique que les énigmes. Si vous manquez d'imagination ou de présence d'esprit, vous risquez de vous voir sécher sec, très drôle.
Gorasul se présente comme un RPG d'inspiration baldurienne. Un scénario linéaire enrichi de quelques quêtes secondaires, une évolution libre dans les villes avec de nombreuses interactions avec les villageois, des cartes qui ne s'ouvrent qu'après un dialogue, de nombreux points les rattachent l'un à l'autre. Mais si Baldur's Gate est bel et bien un jeu d'une grande richesse, l'héritage du dragon se monte à peu de choses. L'aventure se révèle bien moins complexe, une cinquantaine d'heures vous suffisent pour en venir à bout. De plus, quelques maladresses le plombent : le journal de bord n'est pas assez précis, la moitié des quêtes ne sont pas listées et il est impossible de roupiller pour récupérer de la vie et de la mana. Voilà des défauts qui désespèreraient plus d'un joueur. Mais la mignonne petite histoire vous mène à travers moult décors et créatures suffisamment sympathiques pour vous attendrir.

Kika

En Deux Mots

VOILÀ UN JEU QUI SENT LE PRODUIT CRÉÉ PAR UNE PETITE ÉQUIPE EN MANQUE DE MOYENS. ON A DROIT À DES ERREURS DE DÉBUTANT MAIS AUSSI À UNE CERTAINE FRAÎCHEUR.

- \+ Les trois modes de jeu
- \+ Les énigmes
- − L'I.A. des compagnons
- − Impossible de roupiller

TECHN	DESIGN	INTÉRÊT
74	80	77







Régulièrement, l'angle de vue change pour offrir au joueur une vision de profil du niveau.

Ben on peut commencer par sortir de l'étagère cette magnifique boîte DVD orange, avec marqué dessus « Woody Woodpecker », histoire de calmer et les esprits et la petite.
Eh oui, on n'a même pas eu le temps de cuver la tequila de la nuit de la Saint-Sylvestre que le jeu est déjà sorti sur les rayons de nos magasins, étiqueté de pastilles euros, cette chère monnaie qui nous transforme en touristes permanents.





A Silly Symphony

Le jeu retrace exactement ce qu'auraient pu être les aventures de ce volatile débile qu'est Woody Woodpecker dans le cadre de l'un de ses dessins animés. En gros, le méchant notoire de notre ami plumé, Buzz Buzzard, a eu la mauvaise idée de kidnapper les deux demeurés de neveux de Woody. Histoire de rendre le scénario encore plus absurde, il les a mis en captivité dans son parc d'attractions, le Parc Buzz Buzzard. Aussi, au lieu de se contenter d'un véritable moment de paix loin de ses neveux, Woody décide de se lancer à leur recherche... Comme quoi, cet oiseau est vraiment un idiot. On se promène donc dans un environnement foireux (foireux, comme foire, fête foraine, hein ! pas comme foireux de chez chiatique), agencé selon le sacro-saint principe du jeu de plates-formes. Ce sont trois univers différents qui sont proposés. Ainsi, on traverse un univers « science-fiction kitch des années 50 », un univers « L'île aux Pirates kitch des années 50 », et enfin, un univers « maison hantée kitch des années 50 ». Lorsqu'on a réussi à enfiler quelques succès consécutifs dans le même univers, en bousillant du boss de fin de niveau, on a la possibilité d'acquérir un ticket pour entrer dans un autre univers. Principe simple.

Woody Woodpecker

PLATES-FORMES POUR TOUS JOUEURS – PC CD-ROM

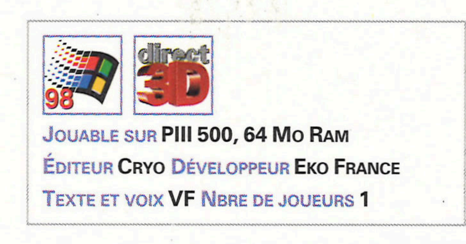
Scénario catastrophe : votre panne de câble vous empêche de capter Canal J alors que votre sœur débarque avec son adoooorable fille. Évidemment, si la petite n'a pas ses dessins animés, elle se transformera en tornade blonde et dévastera tout sur son passage. Que faire ?

Volatile hystérique

Il est à noter que non seulement on incarne Woody Woodpecker, mais qu'en plus, pour peu qu'on ait réussi à libérer les neveux captifs, on peut aussi les jouer. Le design de l'animal est plutôt très bien foutu. Le caractère hystérique du personnage d'origine a très bien résisté à une transformation 3D de qualité, les développeurs ayant même poussé le vice à matérialiser un tracé noir respectant ainsi le côté toonesque de l'ensemble.
En dehors de ça, la prise en main du volatile est assez rapide. Cependant, pour avoir un bon confort de jeu, l'usage du joypad, bien qu'il ne soit pas obligatoire, est très vivement conseillé. Les mouvements sont vifs, mais pas au point de donner une furieuse migraine. La gestion de la caméra est plus que correcte, même si, de temps en temps, il est nécessaire de faire usage du mode observation, histoire de recentrer

À la fin de chaque niveau, il faut se taper un boss.





JOUABLE SUR PIII 500, 64 MO RAM
ÉDITEUR CRYO DÉVELOPPEUR EKO FRANCE
TEXTE ET VOIX VF NBRE DE JOUEURS 1





En tapant vigoureusement du bec, on peut escalader des pans verticaux de bois.

Un peu de technique

Woody Woodpeeker tourne sur des configs modestes. Un PIII 500 avec seulement 64 RAM à son bord est amplement suffisant. De plus, puisqu'il fonctinne tout aussi bien sous XP, avec les drivers par défaut livrés avec, on peut très bien le faire tourner dans des résolutions de l'ordre de 2048x1536.



le cadrage. Le personnage dispose de quelques actions spéciales ; il peut notamment se servir de son bec tant pour attaquer, qu'ouvrir des portes, appuyer sur des boutons, ou encore escalader des immenses pans de bois verticaux en piquant dedans frénétiquement. Bien que les mouvements ne brillent pas par leur diversité, ils sont quand même suffisamment importants pour élargir correctement le gameplay.

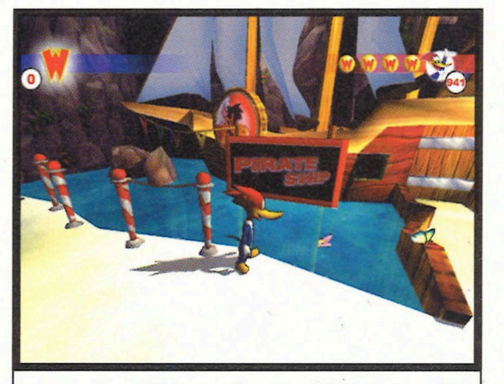
Art d'Eko

Une fois de plus, Eko a très bien su tirer profit de son moteur. À ce stade-là, c'est tellement réussi que ça en deviendrait presque de l'insolence. Au niveau de la fluidité, c'est même plus performant que pour Gift. On y retrouve aussi une grande finesse dans les détails, une excellente gestion des ombres et de la lumière ainsi que les éclairages dynamiques qui faisaient tout le charme visuel de leur premier jeu. Graphiquement, et à l'instar des modélisations des personnages, le reste des décors est vraiment bien foutu. On retrouve l'esprit déglingué du design typique des cartoons des années 40-50.
Et ça tombe bien, parce qu'à la base, Woody Woodpecker est sorti tout droit de cette période. L'intégration des personnages dans les différents décors est donc très bien faite. Le design des niveaux lui-même est assez bien pensé. Certes, contrairement à Gift, il n'y a pas de trouvailles révolutionnaires en matière de gameplay, basé par exemple sur les effets d'ombre et de lumière.
Mais bon... C'est suffisamment bien agencé pour occuper le joueur un bon moment, et à plus forte raison, les gamins pour qui ce jeu a, semble-t-il, été spécialement étudié.

Petite (plate) forme

Le jeu a beau être rempli de charmes au niveau sa qualité graphique, ou encore, de la prise en main de son personnage, il n'en demeure pas moins qu'il y a quand même quelque chose de frustrant, dedans. Ce genre de choses qui font que le jeu, malgré ses qualités indéniables, lasse le joueur sur la durée. Par rapport à d'autres références du genre, comme Space Circus ou encore Mario 64 (sorti sur N64, mais suffisamment bien fait pour qu'il soit une référence), Woody Woodpeeker est trop linéaire et trop limité. Trop linéaire parce que le parcours du joueur est unique : ce n'est que lorsqu'il a réussi à finir des niveaux qu'il a le choix soit de les rejouer, soit d'en faire un nouveau. Et trop limité parce qu'on peut dire ce qu'on veut, mais trente niveaux sur seulement trois univers, globalement, c'est quand même pas bézef. Un autre défaut est aussi à noter dans les « voix »... Je mets des guillemets parce ce sont exclusivement des enregistrements de gloussements incompréhensibles qui servent de dialogue. Cette astuce d'habillage n'amène rien au jeu, surtout lorsqu'on sait que les personnages d'origine savaient parler, eux.
Enfin, s'il y a bien un truc dont la version PC du jeu aurait pu se passer, c'est du système de sauvegarde. Ici, pas question de sauver en cours de niveau : il n'y a qu'une seule sauvegarde lorsque le joueur a réussi à en terminer un. Dans le cas où le joueur a le malheur de perdre, il a le droit de tout recommencer. Décidément, il y aura toujours une différence culturelle entre le public PC et le public console.

Pete Boule



Le moteur d'Eko a vraiment atteint sa maturité : remarquez l'éclairage dynamique en temps réel et les effets d'ombres propres et d'ombres portées.



L'usage du coup de bec est recommandé pour mettre hors service les ennemis.

En Deux Mots

Manifestement, Eko souhaite se spécialiser dans le jeu de plates-formes, et pour son deuxième essai, on peut dire que c'est bien parti. Woody Woodpeeker est un bon petit jeu de plates-formes, très bien réalisé. Ce n'est certes pas le meilleur jeu de la sorte sur PC, mais pour un jeune et large public, il est plus qu'honorable.

- + Le graphisme
- + Le moteur
- − Trop peu de niveaux
- − Le système de sauvegarde, à brûler en place publique, même en 2002

91 TECHN | 89 DESIGN | 81 INTÉRÊT



Du basique, du brut, du pas finaud, du bourrin, bref, du shoot à l'ancienne puissance 10, où la seule question que l'on se pose, c'est ce que les développeurs ont bien pu faire pour créer un soft aussi chtarbé. Car, en fait de jeu, ce Serious Sam est une vraie thérapie pour grands nerveux. À quand le remboursement par la Sécurité sociale ?

Imaginez un peu le topo. Vous rentrez de votre bureau énervé parce que Madame Joubichou (la contrôleuse de gestion du service back-office du deuxième étage, une vieille carne aigrie et désagréable) est partie en vacances trois semaines aux Seychelles et a oublié de valider votre paye. Cela tombe bien, puisque vous êtes justement à découvert de 30 000 balles et que votre belle-mère, qui ne mange que du Beluga, vient passer deux mois de vacances chez vous. Notez aussi qu'elle ne supporte pas de dormir seule quand elle n'est pas chez elle, à savoir l'appartement du dessus, et que votre femme lui a gentiment proposé de partager le lit conjugal pendant que vous occupez le canapé. Enfin, tout ça ne vaut pas l'appel du commissariat vous informant que votre fils de 4 ans a été arrêté pour trafic dans la cour de récré et que votre chien malade a décidé de personnaliser à sa manière le tapis en cachemire de votre arrière-grand-mère.
Bref, vous voici à la fin d'une journée comme on les aime tous, pleine de surprises et de rebondissements rompant le train-train quotidien. Heureusement, la seule chose qui vous retient de ne pas tuer tout le monde au couteau à beurre, c'est que vous avez installé Serious Sam 2 la veille au soir. Bah, il faut dire que votre femme avait la migraine, et puis de toute façon : « Arrête Roger, ce n'est pas la bonne période en ce moment. Au fait t'as pensé à sortir les poubelles ? Ah, et puis t'oublieras pas de payer la facture du garagiste, j'ai un peu rayé la BMW en allant chez la manucure… ».

Serious Sam
The Second Encounter

SIM-RENAULT POUR TOUS JOUEURS - PC CD-ROM



Voici un des nouveaux monstres de Second Encounter.

Tranche de vie de con

Vous voici enfin tranquille, allumant votre PC, votre dernier ami dans ce plan d'existence pourrait-on dire. Ah non, pas de bol, les plombs ont sauté pendant le boot et vos fichiers système sont plantés.
Ça doit être encore la machine à laver qui débloque, sauf que cette fois, elle a en plus décidé de vous faire un petit dégât des eaux, comme ça, pour la forme. Bref, vous passez trois heures à éponger et deux à réinstaller votre OS, qui pour des raisons défiant l'entendement s'est reconfiguré en turc. Il est maintenant 6 h 00 du mat, il vous reste une heure avant de retourner bosser, vous êtes légèrement irritable, mais heureusement, Serious Sam, le héros



MULTIJOUEUR	
Réseau local	16
Modem direct	oui
Internet IP	16

Jouable sur **PII 300, 64 Mo Ram**
Éditeur **GOD**
Développeur **Croteam Croatie**
Texte et voix **VF** Nombre de joueurs **1 à 16**

de la Terre qui lutte contre des streumons de l'outer space est là pour vous faire oublier votre existence de looser. Voilà, la partie commence, et vous tirez, tirez, tirez encore. Les ennemis explosent sous vos yeux, certains ressemblent à votre belle-mère, vous avancez, vous tirez encore, ils arrivent par paquets de douze, mais vous vous en foutez, vous tirez dans le tas et les morceaux volent dans tous les sens... Mon Dieu que ça soulage... Voilà, vous êtes bien, la vie est belle finalement.

Une suite ? Non, un add-on plutôt...

Ouaip, en fait de suite, Second Encounter est tout simplement un add-on de Serious Sam. Vous y trouverez une douzaine de niveaux solo (après l'Égypte du premier volet, l'histoire se déroule désormais en Amérique du Sud, au royaume des Aztèques), trois nouvelles armes (un lance-flammes, une tronçonneuse, un fusil de snipe), des bonus (bombe qui élimine tous les ennemis à l'écran, bottes de vitesse, invulnérabilité) et sept nouveaux gueux à occire. À noter également que le moteur du mode multijoueur a été amélioré, mais n'ayant pas pu tester le jeu en réseau, on n'en dira pas plus sur ce point. Le moteur 3D a également été dépoussiéré puisqu'il propose désormais pas mal de nouvelles douceurs : divers effets de particules, présence d'herbe sur le sol, arbres destructibles, possibilité de mettre le feu à tout ce qui brûle avec le lance-flammes, etc. Mais ces améliorations ne nuisent pas à l'esprit du Serious Engine, destiné à tourner correctement sur les machines les plus modestes.

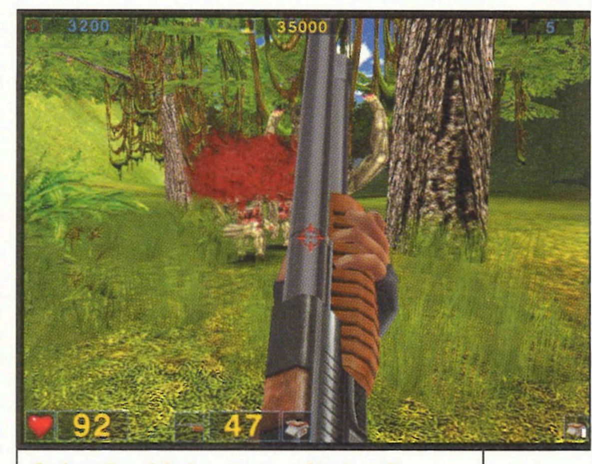
Au royaume du straffe

Simple mais « graphisquement pas pourri », comme l'ont déjà dit maintes fois mes prédécesseurs, voilà ce qui résume assez bien le design de Serious Sam.
Car il est vrai que les décors sont très carrés, que les textures sont jolies sans plus, et que le graph possède un style qui est loin d'être désagréable. En fait, pour tout dire, on est tellement pris par l'action qu'on en oublie le plus souvent de pinailler sur la qualité de ce qui nous entoure. Les nouveaux ennemis possèdent la même marque de délire que dans First Encounter, à l'image de la citrouille tueuse affectionnant particulièrement la découpe à la tronçonneuse. On retrouvera avec bonheur les types décapités qui foncent vers vous en hurlant d'une façon ridicule, dans un esprit très Monthy Python. Personnellement, ça me fait beaucoup rire, ce constant décalage. En fait, c'est toute la problématique de ce jeu. Si on l'aborde au premier degré, en ne jugeant de son intérêt que sur sa liste de ses features (I like to parler Van Damme), c'est clair que ça ne va pas très loin : on tire, on straffe, on tire, on straffe. Il n'y a pas plus simple, et ceux qui ne jurent que par Medal of Honor ou Deus Ex (à juste titre, notez) ne verront là qu'un pauvre jeu zonant à la limite du shareware. Mais si vous abordez la chose différemment et que vous recherchez un soft simple, plutôt drôle, ne se prenant jamais au sérieux, pas prise de tête, où seuls les réflexes et le clic compulsif de la souris sont exigés à l'entrée, et pas cher, je n'hésite pas à vous le dire : Serious Sam 2 est réussi. Maintenant, que les choses soient très claires : c'est un trip action bourrine au dernier degré. Mais avouez qu'entre deux « Bouillon de culture », ça n'a jamais fait de mal de regarder un petit Bigard.

Fishbone







Serious Sam fait dans tout, sauf la dentelle.

Un peu de technique

Le jeu a été testé sur un PIII 700 et une GeForce, et le moteur s'est avéré très endurant en 1024x768, toutes options, malgré la présence de très nombreux ennemis à l'écran. Quelques ralentissements sont cependant survenus de temps à autre, mais rien de méchant. La bande-son est à l'image du jeu, dans le sens où musiques et bruitages ne font ni dans la finesse, ni dans l'originalité extrême. Mais bon, ça se tient et c'est le principal.





Jouez les pyromanes et mettez le feu à tout ce qui peut brûler.

En Deux Mots

SERIOUS SAM : THE SECOND ENCOUNTER RESTE FIDÈLE À L'IMAGE DE SON PRÉDÉCESSEUR : UN SOFT-DÉFOULOIR PARFAIT POUR SE VIDER LA TÊTE ET CALMER SES PETITS NERFS. AMOUREUX DE FINESSES ET DE SUBTILITÉS VIDÉO-LUDIQUES, PASSEZ VOTRE CHEMIN.

- \+ De l'action, de l'action, de l'action
- \+ Gameplay « reposant »
- \+ Jouable sur des petites machines
- − Ça manque de poulets...
- − Voire de poulpes, aussi...
- − Oui, de poulets et de poulpes...





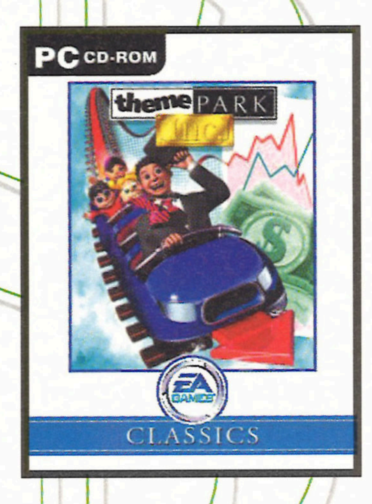


budget

par Ivan le Fou

Les affaires reprennent. Nous allons, comme tous les ans, voir paraître à petits prix en janvier, février et mars les jeux de l'année précédente, tandis que les nouveautés vont se raréfier à l'extrême jusqu'en mai. Non, on ne sait pas pourquoi. Il y a comme une sorte d'hypnose collective qui prend frénétiquement les éditeurs de jeux d'octobre à décembre : les voilà persuadés que c'est la seule période raisonnable pour sortir leurs jeux. S'ensuit un embouteillage sanglant dans lequel de nombreux titres, parfois bons, ne trouvent pas leur public à cause de la confusion. Puis un grand désert silencieux de trois ou quatre mois pendant lequel le joueur affamé cherche vainement sa pitance. Qu'à cela ne tienne, il y aura de bonnes affaires à réaliser en septembre, quand les jeux de Noël sortiront en Budget. Concernant la sélection de ce mois-ci, prenez garde : Theme Park Inc. et Shogun Total War ne seront en magasins que le 21 février, en même temps que Clive Barker's Undying, Anno 1602 et F1 Championship saison 2000.

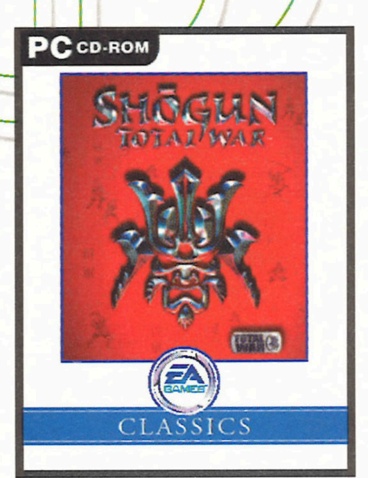
AVIS AUX JOUEURS N'AYANT PAS DE FORTUNE PERSONNELLE



Theme Park Inc.

15 euros, Collection Classics d'Electronic Arts, Pentium II 400 (64 Mo)

Devenez gérant d'un parc d'attractions géant façon Disneyland et construisez vos propres manèges pour attirer le public, tout en gardant un œil sur la proportion de glaçons dans les boissons fraîches ou la dose de sel dans les frites. Dans cette suite de Theme Park, il y a des défis à réaliser pour découvrir de nouvelles zones ou de nouvelles attractions, et cela aide à rompre la monotonie inhérente aux jeux de gestion de ce type. Il faut hélas en passer par un moteur 3D pas tout neuf et quelque temps de chargement agaçants. Sortie le 21 février.
(85 % DANS JOYSTICK N° 123)



Shogun : Total War

15 euros, Collection Classics d'Electronic Arts, Pentium II 300 (64 Mo)

En voilà un jeu qui nous avait bien plu ! Imaginez un jeu de plateau à la Risk (avec des armées à déplacer, des constructions à effectuer et des territoires à conquérir) qui se transformerait en jeu de stratégie en temps réel et en 3D lors des batailles entre armées. Le moteur graphique affiche superbement des centaines d'hommes dans les collines brumeuses et les forêts du Japon médiéval, à tel point qu'on se croirait dans un film de Kurosawa. Un très bon jeu, original et innovant. Sortie le 21 février.
(90 % DANS JOYSTICK N° 115)

Fly! II

15 euros, Collection Advantage de Take Two, Pentium III 700 (128 Mo)

Côté positif, Fly ! II offre une simulation de vol très précise, des tableaux de bord ultra-réalistes et totalement fonctionnels, et enfin une qualité exceptionnelle de texture dans l'affichage de paysages. Mais hélas, ceci n'est viable qu'avec un PC très puissant, doté d'une connexion Internet rapide pour télécharger les centaines de patches, nouveaux appareils, cartes et autres zones géographiques supplémentaires sortis sur le Net. Maigre consolation, les acheteurs de la version Budget ont pour une fois le même manuel que ceux de la version riche : un fichier de 650 pages à imprimer à leurs frais.
(84 % DANS JOYSTICK N° 129)





Eurofighter Typhoon

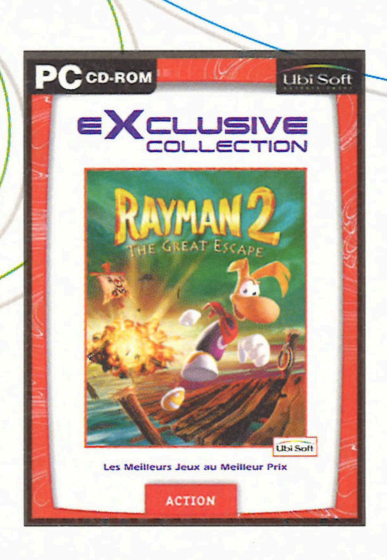
15,09 euros, Collection Exclusive d'Ubi Soft, Pentium III 500 (64 Mo)

Autre simulateur de vol, mais militaire cette fois, ce jeu de Digital Image Design présente un gros avantage : à travers sa campagne entièrement dynamique, c'est finalement un véritable simulateur de conflit moderne qu'il propose au joueur. Les modèles de vol sont de qualité, dignes de ce que l'on peut attendre des développeurs d'Eurofighter 2000, mais les cockpits ont été simplifiés pour facilité l'accès aux néophytes. Un jeu qui ne s'adresse pas aux fanas les plus pointilleux.
(83 % DANS JOYSTICK N° 127)

Rayman 2

15,09 euros, Collection Exclusive d'Ubi Soft, Pentium 300 + carte 3D

Aujourd'hui, le jeu de plate-forme a pratiquement disparu de nos écrans pécé, n'étant plus représenté que très sporadiquement (dernièrement par Evil Twin). Du coup, la situation est simple : le meilleur jeu de plate-forme sur PC, et pour ainsi dire le seul à retenir, c'est Rayman 2. Rayman 2 est beau, amusant, varié, plein de jeux dans le jeu et jamais crispant. Reste la grande question : Rayman est-il un lapin ?
(92 % DANS JOYSTICK N° 110, MÉGASTAR)



EXTREME SPORTS

SPORT DE DJEUNZ POUR TOUT PUBLIC - PC CD-ROM

Extreme Sports est une collection de jeux de sport pour jeunes gens contestataires qui s'habillent en combinaison bariolée. Il y a du snowboard, du moutainbike, du quad, du parapente, du deltaplane et même du saut à l'élastique, oui oui. Dire que les épreuves sont sans intérêt serait trop charitable, l'expression exacte étant plutôt « chiantes comme la mort ». Au début, j'ai été captivé par le talent avec lequel les développeurs ont su massacrer des épreuves qui auraient pu se révéler un peu marrantes, comme le snowboard (on sait que ça peut donner des choses fantastiques depuis Supreme Snowboarding) ou le deltaplane. Mais très vite, au bout d'environ quarante-cinq secondes, ce carnage ludique a cessé de m'amuser. Seule la réalisation permet au jeu de sortir un peu la tête de l'eau : même si la 3D est taillée à la serpe, la profondeur du champ de vision est parfois impressionnante, grâce à l'utilisation du moteur 3D de Innerloop qu'on a vu à l'œuvre sur Project IGI. Inutile de vous dire que cela ne suffira pas pour que le joueur moyen puisse trouver un quelconque intérêt à cette foirade totale.

Ackboo

Extreme Sports

TOURNE SOUS WINDOWS 98
JOUABLE SUR P2 450, 64 MO RAM
ÉDITEUR EMPIRE INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR VISION PARK SUÈDE
TEXTE ET VOIX VF
NBRE DE JOUEURS 1

70	65	40
TECHN	DESIGN	INTÉRÊT



SUPERCAR STREET CHALLENGE

GRAINE À GROSSES DINDES... POUR TOUS JOUEURS - PC CD-ROM

Voilà un jeu sorti de nulle part, si ce n'est du magasin du coin, et qui annonce sur sa jaquette : « Invente-la, construis-la, conduis-la ». Bon, déjà, on n'a pas élevé les mérous ensemble, alors le tutoiement complice, ça sera pour plus tard, hein Georges. Et puis franchement, après avoir joué à Supercar par devoir professionnel, on a plus envie de se pendre au radiateur que de passer des heures à développer et conduire sa voiture. Car une fois qu'on enlève un graphisme vide et médiocre, une réalisation pitoyable nécessitant une machine de combat pour ne pas trop saccader (1800XP et GeForce 3), une impression de vitesse lamentable, et enfin un contrôle des voitures qu'il serait insultant de qualifier d'arcade pour le genre, il ne reste pas grand-chose. Si, il y a bien la possibilité de customiser la ligne des caisses, grâce à un morphing en temps réel de la carrosserie. Mais cela n'amusera personne plus de trois secondes, ce qui in fine confère à Supercar-machin un intérêt proche du nul. En fait, après le « conduis-la », je serais d'avis de rajouter « brûle-la », et justice serait faite.

Fishbone



Supercar Street Challenge

TOURNE SOUS WINDOWS 98, XP
JOUABLE SUR DEEP BLUE V, 128 MO RAM, DIRECT 3D
ÉDITEUR ACTIVISION
DÉVELOPPEUR EXACT ENTERTAINMENT
TEXTE ET VOIX VF NBRE DE JOUEURS 2

38	47	9
TECHN	DESIGN	INTÉRÊT

Iiyama A LA DALLE

Depuis le temps que je voulais placer ce titre débile... Plus sérieusement, Iiyama semble avoir la forme ces temps-ci et dispose de nouveaux tubes toujours plus performants. Un nouveau 17 pouces fait son arrivée et il risque de se faire pas mal de potes. Déjà, son prix est raisonnable : le Vision Master 413 (HM703UT) coûte environ 377 euros et pour ce tarif, il embarque un paquet d'options. Double entrée VGA, écran plat technologie Diamondtron et technologie High Brightness. Cette dernière option permet de doubler la luminosité du tube sans augmenter sa consommation. Appréciable, surtout pour la lecture de DVD et certains jeux.



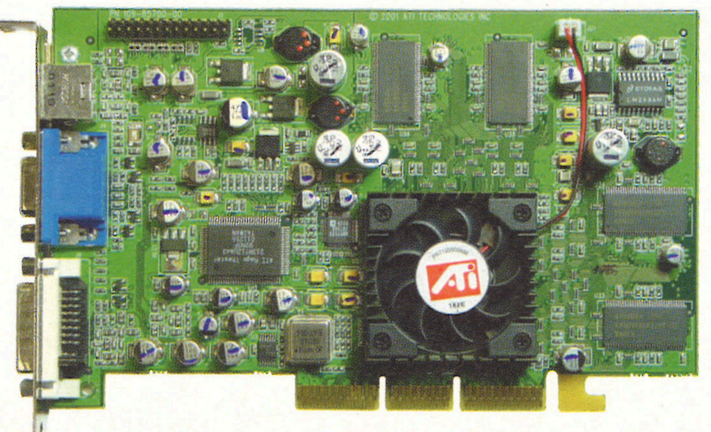
En résolution, le 1600x1200 à 77 Hz est possible mais bon, ça reste un 17' alors du calme... Pour les amateurs de grands espaces, le nouveau Vision Master Pro 512 (HA202DT) est certainement le meilleur rapport qualité/prix dans le format 22 pouces. Doté d'une dalle d'un pitch uniforme de 0,24 et d'un socle disposant d'un hub USB 4 port et de deux petites enceintes (avec sortie casque), cet écran de type Diamondtron offre une qualité d'image encore supérieure à celle du Vision Master Pro 510 (A201HT). Il est capable d'atteindre le 2048x1536 à 88 Hz. L'OSD (On Screen Display) a été repensé, tout comme les boutons de l'interface. Il dispose également de deux entrées VGA avec un bouton sur le socle pour passer facilement de l'une à l'autre. On le trouve pour environ 1015 euros TTC actuellement. Au poids (le bébé fait 29 kg), c'est définitivement raisonnable et il truste à présent la config 3 du Top Hard.

Édito

Un constat s'impose : ça caille ! Je déteste le froid, c'est officiel. Et visiblement, je ne suis pas le seul parce qu'il ne s'est pas passé grand-chose ce mois-ci. Du reste ça se sent, la rubrique est maigrichonne. Mais pas de panique, le printemps revient toujours, avec son cortège de senteurs, de fleurs et de cartes Nvidia. Je vous épargne les nouvelles rumeurs sur les GeForce4, on ne va pas gâcher du papier pour rien. Bon, j'en vois qui grimacent au fond, je vais donc vous tenir au courant, mais ne râlez pas si c'est faux. Je doute de toute façon que la moindre nouvelle carte graphique pointe son nez avant fin mars ou avril, les gammes actuelles se vendent trop bien pour ça. Une seule certitude, ça bosse dur chez ATI et Nvidia !

ATI diversifie SES gammes

ATI a du mal (tout comme Nvidia) à fournir le marché en cartes haut de gamme. Les Radeon 8500 partent comme des petits pains et les versions un peu moins rapides (8500 LE) également. Mais comme la production de ces chips puissants stagne un peu, voilà que débarquent les Radeon 8500 LELE.



Déjà, le code est ridicule. Ne le niez pas, ça craint un max en soirée. « Oui, moi j'ai la nouvelle LELE, elle déchire ». En plus, personne ne va vous croire, car les 8500 LELE tournent à 230 MHz contre 275 MHz pour les normales et 250 MHz pour la version LE. Enfin bon, à moins de 230 euros, ça reste une bonne affaire pour ceux qui doivent trouver un compromis entre leur banquier et les jeux 3D qui rament. Et les overclockeurs du dimanche seront ravis d'apprendre que la mémoire est la même que sur les Radeon 8500 à 275 MHz.
Je n'ai pas la date précise de l'arrivée de ces cartes chez nous mais elles seront peut-être là quand vous lirez ces lignes, puisque cela fait déjà plusieurs semaines que les magasins asiatiques en disposent.
Plus intéressant pour les joueurs exigeants, la rumeur concernant une Radeon 8500 Ultra à 300 MHz est confirmée. Powercolor annonce déjà une carte basée sur ce chip pour le premier trimestre, mais le prix reste inconnu. La mémoire DDR sera cadencée à 600 MHz. Malgré tout, ça risque d'être un peu juste pour contrer les GeForce4 qui débarqueront normalement quelques semaines avant la prochaine génération d'ATI.

GIGABYTE ET ATI, potes de 30 ANS

A TI vient de se faire un copain de poids dans le monde des cartes graphiques. En effet, Gigabyte vend ses derniers stocks de cartes à base de GPU Nvidia et passera ensuite à une gamme 100 % ATI. Dit comme ça, on n'est pas très impressionné, mais quand on sait que la marque taiwanaise a vendu 1,2 million de cartes en 2001 et compte en fourguer 2,5 millions en 2002, c'est plutôt bon signe pour ATI. Tellement bon signe que l'action a pris 14 % de hausse lors de l'annonce. Mon petit doigt me dit que Gigabyte a reçu des infos plus qu'encourageantes sur le R300 qui équipera la prochaine gamme. Si les derniers bugs côté drivers disparaissent vite, le combat ATI/Nvidia sera encore plus passionnant que prévu en 2002.

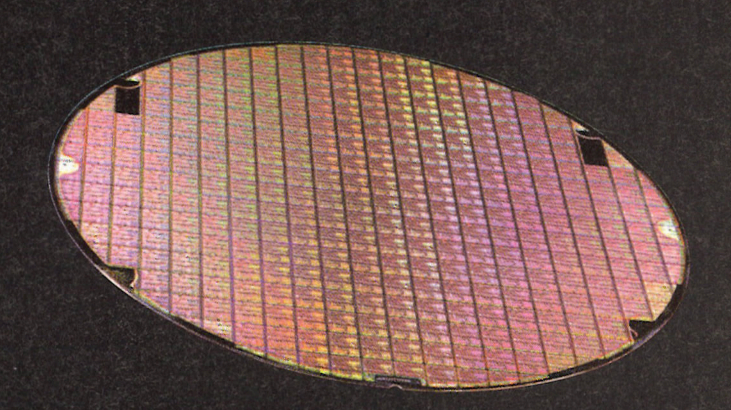


Y en a vraiment qui doutent de rien. Gainward par exemple. Ils sortent, innocemment, une carte nommée « Ti/500 'Jumbo' 'Golden Sample ». Là comme ça, vous vous dites, chouette, une nouvelle Ti500 qui va tout déchirer. Surtout qu'elle est équipée de 128 Mo de RAM DDR. Eh bien non, car c'est en fait une GeForce3 Ti200. Toute la nuance est dans le slash (la barre) du nom choisi par Gainward. Ti/500 c'est très différent de Ti500, ça saute aux yeux hein ? Je ne sais pas pour vous, mais moi là, j'ai soudainement l'impression d'être pris pour un con. Monsieur Gainward, oui oui, toi au fond du terrain là, avance un peu par là. Nan nan, plus près, voilààààà. « BLAM ». Oui je sais, mes cartons rouges font un peu de bruit mais bon...

Gainward CHERCHE LES COUPS

Quant à ceux qui se demanderaient si 128 Mo peuvent servir, la réponse est un bon gros NON. Disons que ça peut aider dans quelques applications pros mais comme ce n'est pas la vocation d'une GF3 Ti200, on oublie l'idée tout de suite. C'est juste une solution comme une autre pour tenter de fourguer sa came, c'est tout. La RAM étant en prime à 4ns, il n'y a même pas grand-chose à espérer côté overclocking. Le tout va coûter dans les 305 euros. Ça reste trop d'argent pour une carte dont le nom fleure bon l'escroquerie.

Salades de CHIPSETS



L e prochain chipset de VIA portera le nom poétique de KT333. Seules différences avec le KT266A actuel, le support de la mémoire PC2700 (PC2100 pour le KT266A), de l'ATA 133 (pour ce que ça apporte...) et de... bah rien d'autre en fait. Le reste est déjà connu et le tout sortira vers février ou mars.

C'est le constructeur Lucky Star qui est à l'origine de ces infos grâce à l'annonce de sa carte mère KTVA333. À mon avis, VIA doit trouver cette communication bien prématurée vu que le KT333 n'a pas été présenté officiellement. M'enfin de toute façon, ça sent le produit bouche-trou sans réelle innovation. Le KT266A suffira largement pendant encore un bon moment à moins que le KT333 ne réserve des surprises encore tenues secrètes. L'USB 2.0 sera par exemple sûrement de la partie.

Chez AMD, on s'escrime sur le chipset bi-processeurs MPX. Le SouthBridge 768 est fâché avec la gestion de l'USB 1.1, ce qui a motivé plusieurs constructeurs à livrer avec leur produit des cartes PCI USB 2.0 pour palier au problème. Les autres attendent sagement qu'AMD règle ce bug.

Geforce4 AU COIN DE LA RUE ?



Et hop, c'est reparti pour une news qui sent bon la rumeur du Web. D'après ces bruits qui galopent sur la toile, l'annonce officielle du GeGorce4 aura lieu vers le 5 février, soit quelques jours après la mise en kiosque de ce numéro. Plus précisément, on attend un chip nommé GeForce4 et un autre qui sera le GF4 MX. Ce dernier devrait s'inspirer du NV17M réservé aux portables. Imaginez un GeForce3 privé des fonctions DirectX 8 (pixel et vertex shaders) et vous aurez un aperçu de cette puce d'entrée de gamme qui sera évidemment à fuir pour les joueurs si ces spécifications sont exactes. En revanche, la décompression MPEG2 devrait être 100 % hardware et on parle de bi-écrans. Trois versions seraient attendues :

- GeForce4 MX 460 : GPU à 300 MHz, 64 Mo de DDR-SDRAM à 275 MHz
- GeForce4 MX 440 : GPU à 275 MHz, 64 Mo de DDR-SDRAM à 200 MHz
- GeForce4 MX 420 : GPU à 250 MHz, 64 Mo de SDR-SDRAM à 166 MHz

Peu de nouvelles infos côté vrai GeForce4 non castré. Ca serait toujours un GPU basé sur le GF3, plus rapide, avec une deuxième unité de vertex shading et éventuellement deux pixel pipelines en plus. Les plus aventureux voient deux versions de ce produit :

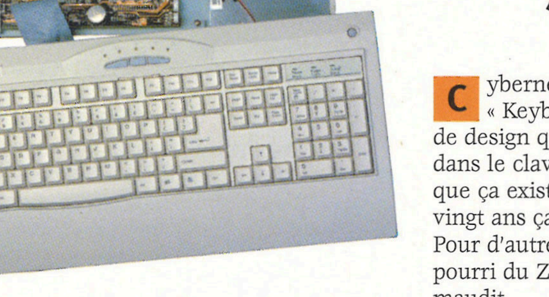
- GeForce4 Ti 1000 : AGP 8x, GPU à 300 MHz, 128 Mo DDR-SDRAM à 350 MHz
- GeForce4 Ti 500 : AGP 4x, GPU à 275 MHz, 128 Mo de DDR-SDRAM à 300 MHz

Si tout ça s'avère exact, bravo les gars. Sinon, on se paiera une tranche de rire en se disant que parfois, les rumeurs de notre ami le Web, elles sentent vraiment le poisson pas frais.





Le PC ÉTAIT sous les touches

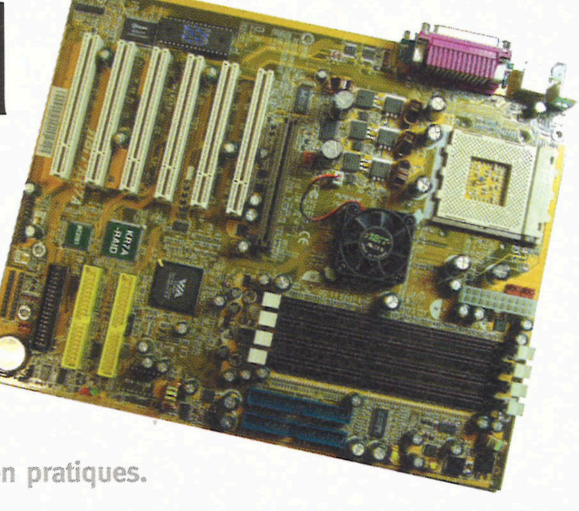


Cybernet nous ressort le concept de « Keyboard PC ». C'est plus un exercice de design qu'une nouveauté. Le coup du PC dans le clavier, ça fait juste dans les vingt ans que ça existe. Ah forcément, pour certains, vingt ans ça veut dire le retour au néant... Pour d'autres, c'est le souvenir ému du clavier pourri du ZX80 et de son lecteur de cassettes maudit.
Puis, plus tard, des MSX, Commodore 64 et (encore plus tard) Atari ST et Amiga 500. À cette époque, le concept d'ordinateur personnel était intimement lié au clavier. Mais ce que l'on gagne en place avec ce type de machine, on le perd du côté de l'évolutivité. C'est aussi pour ça que ce type de bécane a disparu à mon avis. Cela étant dit, cette solution peut suffire pour de nombreux usages et avec un écran LCD, on se retrouve avec un des PC les plus compacts qui existent.

L'Elite-II de Cybernet (www.cybernetman.com) dans sa configuration maximum embarque tout de même un Pentium III 1 GHz, 256 Mo de SDRAM, 40 Go de disque dur, un CD-Rom 24X et dispose d'un port PCI. Le tout pour environ 1750 euros avec l'écran LCD 17'.
Le reste est très standard mais couvre largement les besoins des applications bureautiques. En revanche, pour Medal of Honor, ça ne va pas le faire, c'est certain...

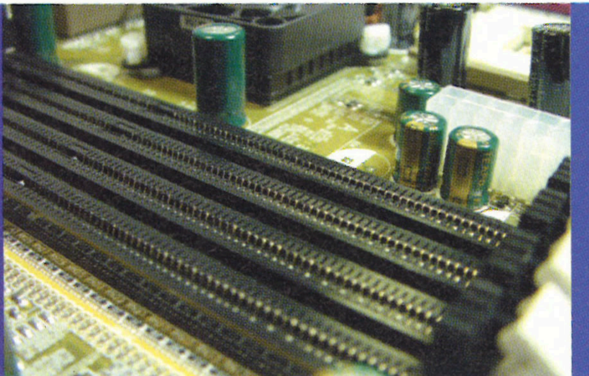
Abit KR7A-Raid

La contre-attaque



Après le gros malaise provoqué par le non support des Athlon XP par certains de ses modèles très populaires, Abit tente de regagner le cœur des utilisateurs avec des produits toujours aussi pointus. La KR7A-Raid se place d'emblée comme une des meilleures cartes mère à base de VIA KT266A. Sans révolutionner le genre, elle offre quelques plus bien pratiques.

L'atout maître de cette KR7A : les 4 emplacements DDR-SDRAM.

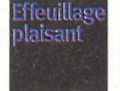




CONFIGURATION DE TEST

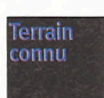
AMD Athlon XP 1800+
GeForce3 Ti500
512 Mo de RAM DDR PC2100 CAS2
Disque dur IBM 7200 trs/min
30,7 Go UDMA100
Windows XP
DirectX 8.1
Drivers Nvidia 23.11
Quake 3 Arena 1.17
Drivers VIA 4.37

Avec la multiplication des chipsets, l'offre de chaque constructeur devient difficile à suivre. Nforce, SiS, ALi, VIA... ça commence à faire du monde. Et encore, je ne parle même pas des chipsets pour Pentium 4. Cela dit, que les fans d'Intel se rassurent, le come-back est pour bientôt avec la disponibilité des chipsets DDR et de CPU à bas prix chez le géant américain. Mais côté AMD, voir revenir Abit au plus haut niveau et confirmer la bonne impression qu'avait fait la KG7 fait plaisir, surtout que la concurrence est rude ces derniers temps.



Effeuillage plaisant

Dès le déballage, ça sent bon le bonus. Avec ses 4 emplacements mémoire DDR, Abit se démarque de la concurrence. Les ingénieurs taiwanais de la marque ont transpiré pour stabiliser tout ça, mais le résultat est à la hauteur. Les gros consommateurs de RAM apprécieront puisqu'on peut monter ainsi à 4 Go de DDR-SDRAM (fichtre ! ndrc). Le reste est plus standard. On trouve l'inévitable port AGP (4x max), 6 ports PCI, 4 ports USB (6 possibles) et nos amis les connecteurs classiques (séries, parallèle, etc.). Plus intéressant, la présence d'une puce HighPoint HPT372. Ce contrôleur IDE Raid supplémentaire permet de gérer la nouvelle norme ATA133 et de brancher plus de périphériques IDE. Comme pour les anciens modèles, les normes RAID gérées sont au nombre de 3 (0, 1 et 0+1). Il faut aussi noter que le design de la KR7A est un des meilleurs sur le marché actuellement. Il y a de la place autour de l'emplacement CPU pour les gros ventilateurs, le connecteur ATX est bien situé et les prises pour les nappes IDE et le lecteur de disquettes sont faciles d'accès. En prime, 3 LED font leur apparition et permettent de diagnostiquer sommairement la carte. On est loin des fonctions avancées de chez EPoX ou MSI, mais c'est un début.



Terrain connu

Les connaisseurs de la marque retrouveront vite leurs habitudes avec le BIOS. On y retrouve le SoftMenu III, toujours aussi pratique et efficace et l'organisation des nouvelles options a été rationalisée. C'est plus simple à configurer qu'une KG7 et plus efficace. On obtient facilement d'excellents scores en bande passante mémoire. Le contrôleur IDE RAID HPT-372 tient également toutes ses promesses. Bref, tout va bien, même la sonde thermique est plus longue que d'habitude pour bien venir titiller le CPU. Cela dit, vivement les cartes mère qui exploiteront la sonde intégrée des Athlon XP...
Cette KR7A-Raid est donc un excellent produit, avec toutes les fonctions que l'on peut attendre d'une carte mère haut de gamme. Mais il reste un gros souci. Son prix ! À environ 235 euros en magasin, c'est une des plus chères du moment et ses capacités de bidouillage (overclocking en tête) ou le support ATA133 justifient difficilement un tarif si élevé. À moins d'avoir besoin à tout prix de 4 slots mémoire, l'addition paraîtra salée à la plupart d'entre vous. Pour réellement pouvoir lutter avec MSI, Asus et EPoX, Abit devra trouver un moyen pour rapidement limer ses prix. Dommage, le macaron Top Hard n'était pas loin.

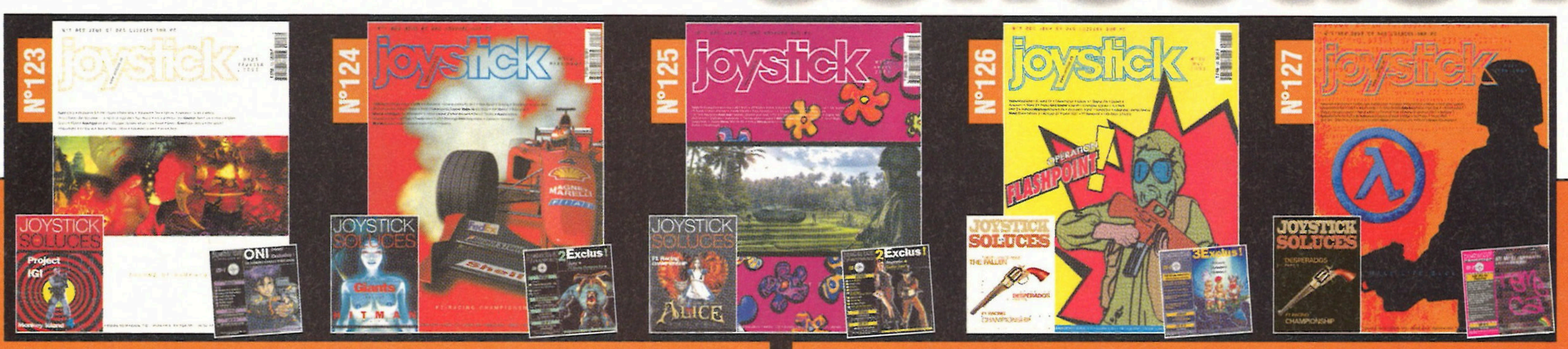


En changeant quelques options dans le BIOS, les scores s'envolent (on peut atteindre plus de 900 Mo/s).



Upgradez votre collection

Commandez les reliures !



123 Tests : Giants, Everquest, Tiger Woods PGA, Tour 2001, Mechwarrior 4, La Bataille d'Angleterre, American Mc Gee's Alice, Oni
Sur le CD : Oni, Mechwarrior 4, Starship Troopers, Tomb Raider 5, Swat 3 Elite Edition, Quake 3 Team Arena
Soluce : Monkey Island 4 (suite) - **Aide de jeu :** Projet IGI

124 Tests : Black and White, The Moon Project, Severance : Blade of Darkness, Age of Sails 2, Deep Space Nine : The Fallen, Worms World Party
Sur le CD : Diablo II, Giants, Gunman, Fallout Tactics, F1 Racing Championship
Soluces : Giants, Hitman

125 Tests : F1 Racing Championship, Off Road, Le Destin du Dragon : Les Trois Royaumes, Hostile Waters, Star Trek Away Team
Sur le CD : Conflict Zone, Desperados, Colin McRae Rally 2, The Moon Project, NBA Live 2001, Serious Sam
Soluces : Alice - **Aide de jeu :** F1 Racing Championship

126 Tests : Desperados, Fallout Tactics, Tropico, Tribes 2, The Settlers 4, 767 Pilot in Command, Les Sim's Surprise-partie, Summoner
Sur le CD : Arcanum, Settlers 4, Operation Flashpoint, Clive Barker's Undying, Gore - **Soluce :** Deep Space Nine
Aides de jeu : Desperados 1re partie, F1 Racing Champinship : Le Grand prix d'Imola, le Grand prix de Barcelone; le Grand prix d'A1 Ring

127 Tests : Conflict Zone, Independence War 2 : The Edge of Chaos, Eurofighter Typhoon, Battle for Nabooo, Empereur : La Bataille pour Dune, Z : Steel Soldiers
Sur le CD : Cycling Manager Demo, Star Trek Away Team, Nascar 4, Roland Garros 2001, Summoner, Merchant Prince II
Aides de jeu : Desperados 2e partie, F1 Racing Champinship : Le Grand Prix de Monaco

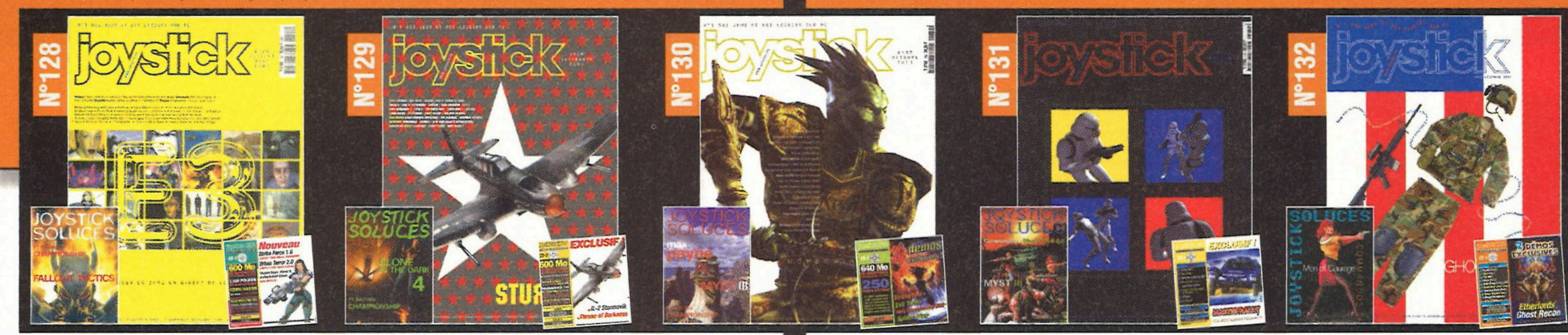
128 Tests : Airport 2000, Alone in the Dark 4, Anachronox, Cycling Manager, Data Sudden Strike, Dragon Riders, Europa Universalis
Sur le CD : I-War 2 : Edge of Chaos, Echelon, Z : Steel Soldiers, Creature Docking Station, Gangster 2
Aides de jeu : Fallout Tactics, Réglages F1 Racing Championship : Grand Prix de Montréal, de Nürburgring, de Magny-Cours, de Silverstone, d'Hockenheim et de Budapest

129 Tests : Arcanum, Max Payne, Throne of Ball, Add-on Diablo II, Echelon, Train Simulator, Fly! 2, Mech Commander 2, Myst III
Sur le CD : Throne of Darkness, IL2, Anachronox, Alone in the Dark 4, Startopia, Mech Commander 2
Aides de jeu : Alone in the Dark 4, Réglages F1 Racing Championship Le Grand Prix de SPA, Le Grand Prix de Monza

130 Tests : Throne of Darkness, Red Faction, Codename Outbreak, Project Eden, Spider-Man, Atlantis III, Evil Twin : The Cyprien's Chronicle, Ultima Online : Third Dawn
Sur le CD : Spider-Man, Rally Championship 2002, Stronghold, Evil Twin, Aliens vs Predator 2, Project Eden
Soluces de jeu : Max Payne, Myst III, **Aides de jeu :** F1 Racing Championship : le Grand Prix de Suzuka

131 Tests : Commandos 2 : Men of Courage, Tennis Masters Series, Kohan : Immortal Sovereigns, Le Maître de l'Atlantide : Poséidon, Stronghold, Conquest : Frontier Wars
Sur le CD : Master Rallye, Max Payne, Red Faction : Final Demo, Super Bust A Move, Swat 3 The Game of the Year, Tribes 2, Xplane 6.04
Soluces de jeu : Commandos 2 : Men of Courage, Myst III

132 Tests : Aliens versus Predator 2, Battle Realms, Flight Simulator 2002, IL-2 Sturmovik, Myth III : The Wolf Age, Dune, Star Wars : Galactic Battlegrounds, Fifa 2002
Sur le CD : Tom Clancy's Ghost Recon, Etherlords, Fifa 2002, Rogue Spear : Black Thorn, Deadly Dozen, Rally Championship 2002, Star Wars Battleground
Soluces de jeu : Throne of Ball **Aides de jeu :** Battle Realms



COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION

❒ Je commande le(s) numéro(s)

(cochez la case correspondant au numéro souhaité)

À 5,9 € le numéro (frais de port gratuits) soit un total de .... €

93	94	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112
113	114	115	116	117	118	119	120	121	122	123	124	125	126	127	128	129	130	131	132

❒ Je commande les hors-série (frais de port gratuits)

HS 12 Spécial solutions (Tomb Raider II, soluce complète)
À 5,9 € le numéro, soit un total de .... €

HS 15 Spécial solutions (X-Files, soluce complète)
À 5,9 € le numéro, soit un total de .... €

HS DVD-ROM 16 + 1 jeu complet (Speed Buster)
À 7,5 € le numéro, soit un total de .... €

HS DVD-ROM 17 + 1 jeu complet (War Zone 2100)
À 7,5 € le numéro, soit un total de .... €

RANGEZ VOS MAGAZINES

❒ Je commande .... reliure(s) à 10 € l'unité soit un total de .... €

MONTANT TOTAL À RÉGLER PAR CHÈQUE À L'ORDRE DE JOYSTICK : .... €

Nom .... Prénom ....

Adresse ....

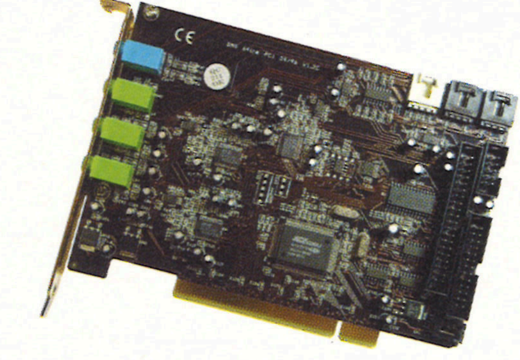
Code Postal └┴┴┴┴┘ Ville ....

ENVOYEZ-NOUS TOUT ÇA SOUS ENVELOPPE AFFRANCHIE À :
JOYSTICK - SERVICE VPC - BP 4 59718 LILLE CEDEX 9

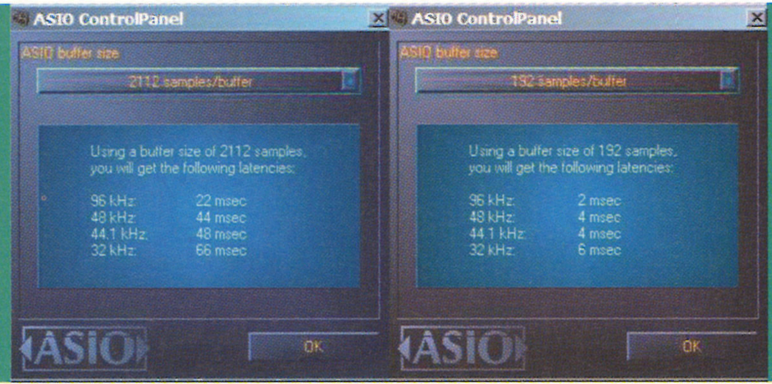
FAITES VITE !

LES ANCIENS NUMÉROS DE JOYSTICK S'ÉPUISENT

Terractec DMX 6FIRE 24/96

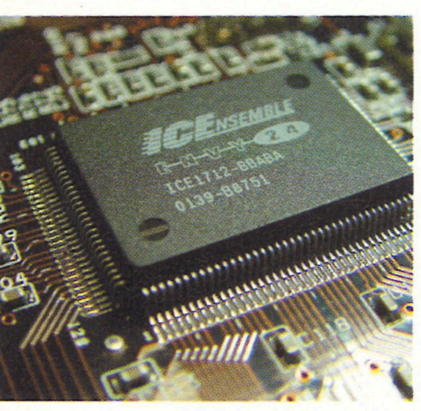


les cartes son avec rack externe sont à la mode, ça ne fait plus aucun doute. La DMX 6Fire 24/96 de Terratec est la dernière en date à venir se pavaner sur les étagères de vos revendeurs préférés. Son objectif est simple mais ambitieux : exploser l'Audigy Platinum de Creative Labs sur son territoire en proposant un équipement de meilleure qualité et plus complet. Rien que ça. Et après quelques essais, on se dit que c'est loin d'être impossible...



En jouant sur les paramètres, on peut faire largement descendre le temps de latence des drivers ASIO.



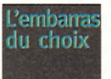


L'Envy 24 est en fait un contrôleur PCI d'entrée/sortie multicanaux. C'est loin d'être un simple DSP.

Les Allemands de Terratec sont décidément en forme depuis quelques mois. Avec la DMX 6Fire 24/96, ils reviennent sur un secteur qui a déjà fait leur réputation : l'audio pour utilisateurs avancés. Le marché visé est simple : récupérer tous les déçus de l'Audigy qui espéraient une vraie solution 24 bits 96 kHz pour un prix intéressant. Le test du numéro 130 expliquait que, malheureusement, Creative Labs proposait un produit incapable de travailler à 100 % dans les fréquences annoncées. Évidemment, Terratec a sauté sur l'occasion pour proposer une solution réellement 24 bits/96 kHz qui est la suite logique d'anciens produits comme l'EWS88.

J'ai Envy de ça

Et hop, un intertitre douteux pour présenter le cœur de la bête : le DSP Envy 24 de IC Ensemble (www.icensemble.com). Cette boîte méconnue est en fait une filiale de VIA depuis fin 2000. C'est une société spécialisée dans la conception de circuits qui ne dispose pas de ses propres capacités de production (genre Nvidia quoi). Son principal point faible est une gamme de produits très restreinte mais l'Envy 24 se retrouve sur de nombreuses cartes spécialisées dans l'acquisition audio (chez M-Audio ou Hoontech par exemple). Son prix raisonnable et ses capacités en font une puce attrayante pour les constructeurs comme Terratec.
La bestiole est capable de contrôler 12x2 canaux d'entrée/sortie simultanément, le tout en analogique ou digital et en 24 bits/96 kHz maxi. Du coup, c'est le genre de chip de prédilection pour faire une carte d'enregistrement audio multipiste efficace sans ruiner les futurs acheteurs. C'est exactement ce qu'a fait Terratec, en exploitant au maximum les possibilités offertes par l'Envy 24 grâce au rack interne 5 pouces 1/4 poétiquement nommé « module frontal DX6F ». Mais pour couvrir le plus gros marché possible, ce DSP est également compatible SB Pro et AC'97 (DirectSound, 16 canaux accélérés). Cette partie est même séparée du module 24 bits et les deux peuvent fonctionner simultanément. Pour le MIDI, deux interfaces MPU-401 indépendantes sont également intégrées. Un mixer digital de 20 canaux et 36 bits est aussi présent.

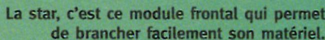


L'embarras du choix

Avant d'aller plus loin, il va du reste être temps de voir ce que propose la DMX 6Fire en terme d'entrées et sorties. Y a du monde, accrochez-vous. En sorties, on trouve déjà sur la carte elle-même les connecteurs pour enceintes avant, arrière, centrale et caisson de basse (la carte est une vraie 5.1). Sur le rack, il y a une sortie stéréo analogique (cinch), une sortie casque avec volume réglable, deux sorties numériques (une optique et une coaxiale qui gèrent évidemment les signaux Dolby Digital et DTS) et enfin un connecteur MIDI OUT. En entrées, c'est pire. La carte dispose d'un jack 3,5 mm line in mais c'est sur le rack que se trouve tout le reste : entrée line in (cinch) avec LED de signalisation, entrée phono pour les platines disques (les amateurs de samples piqués sur des vinyles vont adorer), entrée micro mono avec LED de contrôle et réglage du gain, deux entrées numériques

(une coaxiale et une optique) et enfin la prise MIDI IN classique. N'oublions pas les entrées internes de la carte : 2 pour les lecteurs de CD, une auxiliaire et une numérique pour CD ou DVD. Trois grosses prises sont aussi visibles. Deux servent pour des extensions optionnelles (comme les anciennes cartes Wavetable ! Terratec est fidèle à ses vieux utilisateurs) et la troisième permet de raccorder le module frontal. Ce dernier ne nécessite pas d'alimentation externe contrairement aux SB Platinum.
Terratec fournit en prime un câble de raccordement interne numérique pour CD-Rom et DVD, deux adaptateurs pour brancher des fiches de 3,5 mm sur les prises du rack (qui sont des 6,3 mm) et l'inévitable CD-Rom d'applications et de drivers. Fait assez rare pour être noté, la documentation a beau être moche, elle est très complète et en français.
Deux absents se font remarquer : pas de prise micro à l'arrière de la carte, ce qui peut être problématique pour les utilisateurs de GameVoice par exemple et pas de prise joystick. La disparition de cette dernière est expliquée de manière amusante dans la documentation. Et ils ont raison : il est temps de virer ce vieux machin et de passer au tout USB pour les périphériques de jeu (super, il va falloir racheter un volant et une manette à retour de force USB ! ndrc).




La star, c'est ce module frontal qui permet de brancher facilement son matériel.

DU MIAM POUR VOTRE CARTE

Rien de plus désagréable que de manquer de logiciels pour faire mumuse avec sa nouvelle carte. Terratec le sait et livre de quoi triturer du son tout de suite : Algorithmix Sound Laundry, Steinberg WaveLab Lite, Emagic MicroLogic FUN, Musimatch Jukebox et PowerDVD pour la détente. Un répertoire Hotstuff contient en prime plein de softs plus ou moins utiles. De quoi patienter avant de se mettre au travail sérieusement.



Drivers propres sur eux

Comme avec tous les derniers drivers WDM de la marque, l'installation est très facile. Sous Windows XP, c'est pratiquement automatique. La compatibilité avec les jeux est bonne, aucun titre n'a refusé de fonctionner. Le DSP Envy 24 est en plus assez puissant pour ne pas gaspiller les ressources processeur. En 44,1 kHz, 32 voix 16 bits, DirectSound occupent 2,97 % du CPU. La même chose en DirectSound 3D monte à 3,23 %. Rappelez-vous des 20 % d'une SB Live et vous devriez être rassuré sur les qualités de ce DSP. Pour les jeux, les modes A3D 1/2, EAX 1/2 sont gérés de manière honnête.
L'interface ASIO est facilement paramétrable et permet de faire descendre très bas les temps de latence.



Les drivers supportent en prime les derniers raffinements offerts par le modèle WDM de Microsoft, comme le WDM Kernel Streaming exploité par exemple par le logiciel Sonar de chez Cakewalk. Fishbone vous expliquerait bien ce que c'est, mais là il est concentré sur le catalogue BMW, je préfère ne pas risquer de me faire mordre...
La DMX 6Fire 24/96 est clairement ce qui se fait de mieux pour les musiciens amateurs et semi-pros sur PC. Certes, son prix d'environ 289 euros en fait une des solutions les plus onéreuses du genre, mais à ma connaissance il n'existe pas de concurrence sérieuse affichant des capacités équivalentes. Évidemment, les joueurs se contenteront de cartes bien moins sophistiquées et plus adaptées (avec un meilleur support MIDI interne par exemple), mais si vous tâtez du sample tous les week-ends pour préparer votre futur tube, c'est un produit à évaluer.

LA CONFIGURATION DE TEST

AMD AthlonXP 1800+
Carte mère Abit KR7A-Raid
512 Mo de RAM DDR PC2100
GeForce3 Ti500
Disque dur IBM 7200 trs/min 30,7 Go UDMA100
Windows XP Pro
DirectX 8.1
Drivers Nvidia 23.11
Drivers VIA 4.37v

Comme d'habitude chez Terratec, les panneaux de contrôle sont clairs.







top HARD

L'actualité du début d'année est comme toujours très calme. À part les prix de la RAM qui continuent de remonter gentiment (surtout la DDR), le reste est assez stable. Les processeurs AMD sont toujours largement en tête pour le rapport performance/prix, Nvidia et ATI se font inlassablement la guerre sur tous les créneaux et côté son, c'est plus ouvert que jamais avec une offre de plus en plus riche chez les concurrents de Creative Labs. Petite nouveauté, l'excellent 22' Iiyama intègre la rubrique écrans. Ça fait grimper le prix de la config 3 mais le tout reste « raisonnable » vu la qualité offerte par les différents éléments. Doc Caféine

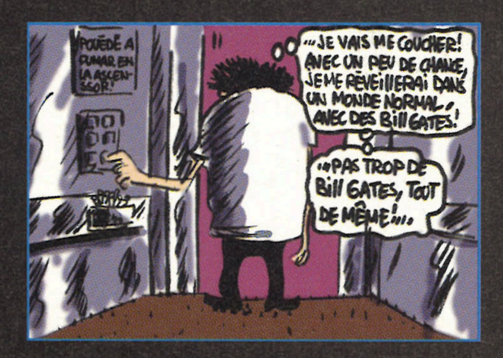
La carte mère

Même si je n'ai pas publié de tests, j'ai pu monter quelques EPoX 8KHA+ et apprécier son système de détection de pannes encore plus pratique que celui de MSI (à condition de pouvoir regarder DANS le boîtier). Je rajoute donc cette carte à la K7T266Pro2. L'Abit KR7A fait également son entrée mais son prix reste un poil élevé.

Config 1 : EPoX 8KHA+ ou MSI K7T266Pro2 (VIA KT266A/socket A), environ 160 euros TTC

Config 2 : EPoX 8KHA+ ou MSI K7T266Pro2 (VIA KT266A/socket A), environ 160 euros TTC

Config 3 : Abit KR7A-Raid (environ 230 euros) ou MSI K7T266Pro2 Raid USB2 (VIA KT266A/socket A), environ 195 euros TTC



Le processeur

Le P4 reste à un prix prohibitif et ses perfs sont loin d'être si intéressantes. Il n'a donc toujours pas le droit de résider dans cette rubrique qui reste 100 % AMD. Avec l'arrivée des Athlon XP, il est temps de faire un peu le ménage ici aussi et de penser à upgrader si vous êtes toujours coincé à 300 MHz... L'Athlon XP 1800+ voit son prix descendre avec l'arrivée des 1900+ et 2000+, tant mieux, il n'en est que plus intéressant.

Config 1 : AMD Athlon XP 1600+ (1,4 GHz), environ 170 euros TTC

Config 2 : AMD Athlon XP 1700+ (1,47 GHz), environ 210 euros TTC

Config 3 : AMD Athlon XP 1800+ (1,53 GHz), environ 275 euros TTC

La RAM

Les prix de la RAM DDR grimpent toujours. Logique, sa popularité est maintenant impressionnante. Préférez toujours de la mémoire de marque avec des spécifications clairement indiquées. Il vaut parfois mieux dépenser un peu plus pour ne pas voir son PC planter bêtement, voire ne pas démarrer du tout. Certaines cartes mère sont très sensibles à la qualité de RAM utilisée. Notez du reste que maintenant, c'est DDR only pour les 3 configs.

Config 1, 2 et3 : 256 Mo de DDR-SDRAM PC2100, environ 80 euros TTC

La carte vidéo

La guerre est maintenant totale entre ATI et Nvidia. Je sens que ça va saigner sur les forums hardware de la planète... Radeon 8500 contre GeForce 3 Ti500, Radeon 7500 contre le reste de la gamme Nvidia, tout va être une affaire de goûts. Mais aussi de prix et surtout de drivers. ATI a encore des progrès à faire de ce côté-là et c'est pour ça que je limite mes recommandations à la 8500 dont le ratio prix/performance vaut bien un peu de patience côté software.

Config 1 : GeForce2 Ti, environ 170 euros TTC

Config 2 : GeForce3 Ti200, environ 280 euros TTC

Config 3 : ATI Radeon8500, environ 350 euros TTC ou GeForce3 Ti500, environ 430 euros TTC

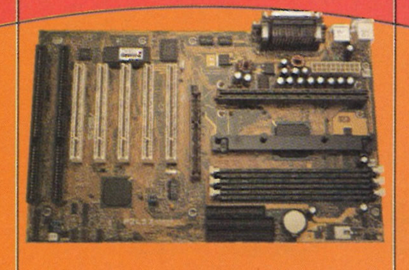
La carte son

Les cartes Philips sont toujours, à mon sens, les meilleures d'un point de vu qualité sonore. L'Acoustic Edge est assez chère en version boîte (autour de 198 euros) mais plusieurs lecteurs m'ont signalé l'avoir vu moins cher. Ceci étant dit, le Top Hard cartes son reste axé sur des produits plus facilement disponibles, avec par exemple l'Audigy Player dont le rapport qualité/prix est déjà très intéressant. À noter également, le prix ultra-intéressant de la Live Player 5.1 !

Config 1 : Hercules Fortissimo II environ 55 euros, ou SoundBlaster Live! Player 5.1, environ 46 euros TTC

Config 2 : SoundBlaster Audigy Player, environ 92 euros TTC

Config 3 : Hercules Game Theater XP, environ 166 euros TTC/SoundBlaster Audigy Platinum, environ 260 euros TTC



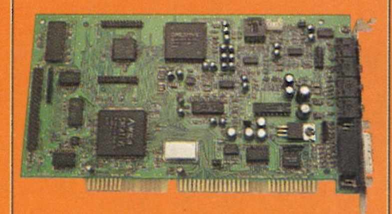
Le lecteur de DVD/CD-Rom

Élément indispensable du PC, le lecteur de CD ou de DVD ne revient pas très cher. Le choix d'un lecteur de DVD permet d'être certain de lire tous les formats disponibles actuellement. Manque de chance, la pénurie actuelle fait remonter les prix. Rien de grave et de toute façon c'est une situation qui devrait être temporaire.

Config 1 : Lecteur de CD-Rom IDE (entre 45X et 52X), environ 45 euros TTC

Config 2 : Lecteur de CD-Rom IDE (entre 45X et 52X), environ 45 euros TTC

Config 3 : Lecteur de DVD IDE (16X/40X), environ 105 euros TTC



Le disque dur

Autre élément très important d'un PC de bonne qualité, les disques durs sont généralement tous de bonne facture. Les modèles 7200 tours/min Ultra DMA sont à choisir vu leur prix ridicules. L'Ultra DMA100 (ATA100) est maintenant incontournable. Le gain de performances est bel et bien présent lors de l'utilisation de ces disques sur des chipsets compatibles.

Config 1 : Seagate 40 Go (UDMA 100 à 7200 trs/min), environ 137 euros TTC

Config 2 : Seagate 40 Go (UDMA 100 à 7200 trs/min), environ 137 euros TTC

Config 3 : Seagate 80 Go (UDMA 100 à 7200 trs/min), environ 250 euros TTC



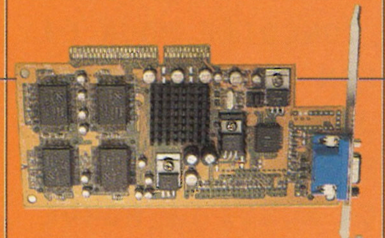
Le modem

Tout le monde n'a pas la chance d'habiter dans un coin où le câble est disponible. En attendant que cette technologie et l'ADSL augmentent la bande passante de tous les joueurs de l'Hexagone, faites attention à bien prendre un modem évolutif qui dispose d'une mémoire flash et qui utilise la technologie V90 ou V92. Dans le doute, appelez votre fournisseur d'accès pour qu'il vous recommande la marque qui fonctionnera bien avec ses équipements.

Config 1 : 3Com 56K Faxmodem, environ 84 euros TTC

Config 2 : 3Com 56K Faxmodem, environ 84 euros TTC

Config 3 : 3Com 56K Faxmodem, environ 84 euros TTC

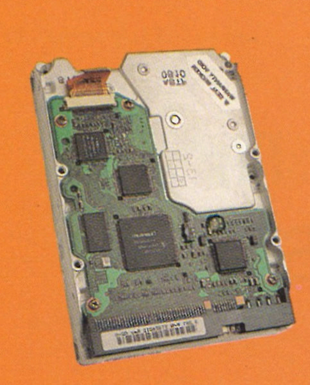


La carte réseau

Avec l'arrivée d'un deuxième PC dans la maison, nombreux sont ceux qui en profitent pour monter un réseau local. Histoire d'être amusant, ce dernier doit également être capable de supporter les PC des amis pour les LAN Party du week-end. Un réseau avec un Hub et des cartes Ethernet de marque pour éviter les problèmes est dans ce cas le meilleur choix.

- Hub 8 ports RJ-45 10/100 Mo NetGear DS108FR, environ 122 euros TTC

- Carte réseau Ethernet D-Link ou Realtek 10/100, environ 30 euros TTC



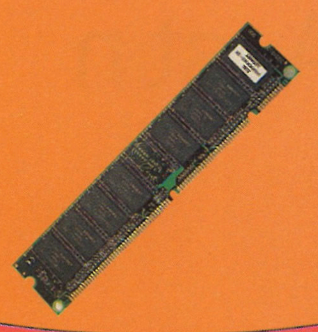
Le moniteur

C'est la seule pièce d'un PC qui ne se démode pas en trois mois ! Du coup il ne faut pas hésiter à investir un peu dans cet élément-clé du PC. Actuellement la plupart des joueurs qui peuvent se le permettre renouvellent leur matériel avec des écrans 19 pouces pour profiter des performances des nouvelles cartes graphiques qui gèrent facilement les hautes résolutions.

Config 1 : 17 pouces Mitsubishi Diamond Pro 730, environ 350 euros TTC

Config 2 : 19 pouces Iiyama MF901U (Vision Master 452) environ 490 euros TTC ou Mitsubishi Diamond Pro 920, environ 600 euros TTC

Config 3 : 22 pouces Iiyama HA202DT (Vision Master 512), environ 1 015 euros TTC







RETOUR à UtAh beach

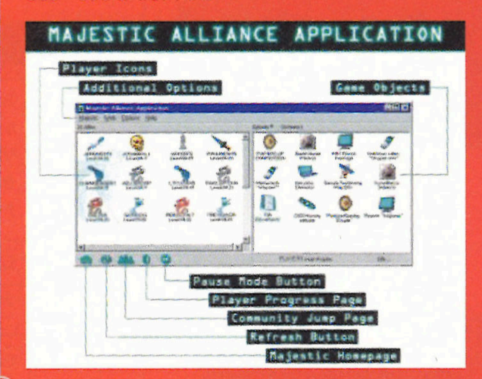
Il y a un mois, Anarchy Online avait lancé la première « opération de marketing de rattrapage intelligente » en offrant à ses joueurs déçus (ceux qui avaient fermé leurs comptes à cause des nombreux bugs techniques de ce titre) une dizaine de jours de jeu gratuits afin qu'ils puissent constater les efforts considérables qui avaient été faits par l'équipe de développement. Une riche idée puisque selon Funcom, les inscriptions ne cessent de pleuvoir. Cette fois-ci, c'est au tour de World War II online de s'y mettre. Pour mémoire, ce MMORPG époque 39-45 avait connu un succès fulgurant dès la première semaine de son lancement à tel point que sa capacité serveur fut dépassée. Playnet.com et Cornered Rat viennent donc de lancer un programme de réévaluation similaire pour le lancement de la version 1.5 de leur jeu. Il donnera quinze jours de jeu gratuits à tous ceux qui auront eu la riche idée de fermer leurs comptes. En voila un bon plan pour jouer à l'œil.


(c) Funcom, www.funcom.c


(c) Funcom, www.funcom.com

Un jeu créé du pied gauche

Electronic Arts vient d'annoncer qu'ils allaient euthanasier Majestic aux alentours du 30 avril. Majestic ? Si si vous savez, ce jeu multijoueur ayant pour thème les conspirations et qui est un véritable four commercialement parlant. Ce dernier avait pourtant un cortège d'idées originales (pas géniales, mais originales) comme une histoire communiquée aux joueurs au fur et à mesure par e-mail, par fax ou par téléphone. Mais même avec des rabais sur les communications téléphoniques, le jeu n'a pas tenu le coup et EA encourage donc tous les joueurs à rester connecté le plus possible afin de le terminer avant la date fatidique. Tu parles d'une motivation à la noix (oui, ça rappelle la vie, ndrc). Le jeu est triplement malchanceux, puisque pour une raison probablement absurde, EA l'avait interrompu pendant une semaine après l'attaque du 11 septembre, histoire de se la jouer profil bas. En prime, une page de dingues (www.lacarte.org/boycotts/majestic/) appelait au boycott du jeu parce qu'il se foutait de la gueule des « social activists ».



NeT NEwS

C'EST AU TOUR DE BOB ARCTOR DE TOMBER SOUS LE CHARME D'ANARCHY ONLINE, COMME EN TÉMOIGNE L'AIDE DE JEU QU'IL NOUS A CONCOTÉE POUR LA CIRCONSTANCE. PETE BOULE, DE SON CÔTÉ, SE FAIT DES GROSSES FRAYEURS À ALIEN VS PREDATOR, TANDIS QUE KIKA ATTEND DARK AGE OF CAMELOT DE PIED FERME. EH OUI, C'EST ÇA AUSSI LE MONDE MERVEILLEUX DU MULTIJOUEUR.

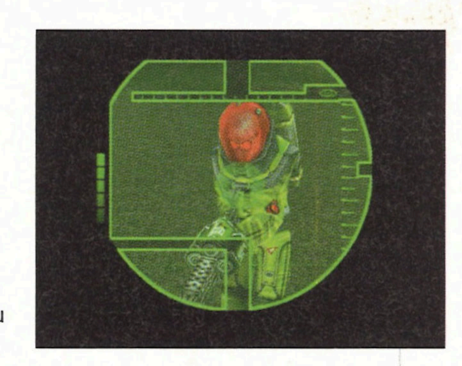
iansolo@joystick.fr

Grand Festival du $ D'Austin

EA et ce qui reste d'Origin studio tiendront en janvier prochain, dans leur fief d'Austin Texas, le Online World FanFest 2002 qui durera deux jours. Au programme, de l'Ultima Online bien sûr, mais aussi la présence remarquée de Earth and Beyond qui sera représenté sur un stand Westwood ouvert au tout-venant. On annonce aussi la présence de nombre de guitar heros de EA, en gros ceux qui ont rapporté le plus de sous à l'éditeur : Will Wright, Bret Sperry de Westwood, les nouveaux chefs d'Ultima Online ainsi que l'inénarrable Todd Mc Farlane (Spawn) qui, contre tous mes espoirs, bosse sur la prochaine extension d'UO : Lord Blackthorn's Revenge. On peut donc s'attendre à voir débarquer des monstres aux formes grotesques et une poignée de clowns de deurm dans l'univers medieval-straight de Richard Garriott.

Add-on Renegade

En attendant la sortie de Command and Conquer Renegade, Westwood vient d'annoncer qu'il allait offrir le pack Gmax pour que les joueurs puissent développer leurs propres mods. Pour mémoire, Gmax est aussi inclus dans la version professionnelle de Flight Simulator et offre une plate-forme de création plutôt intéressante pour les third parties. La bidouille que l'on pourra faire sur Renegade portera tant sur le mode solo que réseau. Pour ceux qui n'ont pas suivi toute la saga, Renegade est le shoot 3D de Command and Conquer qui immerge le joueur dans la palette de couleurs chatoyante du studio de développement. Reste encore à savoir comment le jeu se comportera en réseau vu qu'il plantait comme pas possible lors du bêta-test.



telex

Vous en avez votre claque de ces affreux de l'Omni-Tek ? Rejoignez les guildes Clan francophones sur Anarchy Online :
www.avengers.fr.fm
www.sofratus.com
www.adln.org
www.ao-alliance.fr.st



le gang des deux

Quelques lecteurs inquiets se demandaient ce qu'avaient bien pu devenir Brad McQuaid et Jeff Butler, les deux anciens pontes de Verant qui se sont barrés de chez le développeur pour voguer vers de meilleures eaux. Ceux-ci sont tout simplement en train de monter un nouveau studio (surprise !) qui va se mettre, je vous le donne en mille, à développer des MMORPG. Sur Gamespot.com, Quaid s'explique : « Depuis mon premier MUD (ORPG en mode textuel), ma passion est d'arriver à créer des communautés de joueurs réseau massives ». S'il le dit.

80 balles l'éclate

On vous a déjà parlé de Shattered Galaxy, ce jeu de stratégie au tour par tour se déroulant dans un univers online persistant. Malgré un bon démarrage, il ne connaît qu'un succès d'estime. C'est pour cela que ses développeurs (Nexon USA) viennent d'offrir un download gratos du jeu (150 mégas) ainsi que quatorze jours de participation gratuits, ce qui donnera très largement le temps de se rendre compte de la qualité du produit. Autrement, l'inscription se monte à 80 francs par mois ce qui est un poil trop cher d'à peu près 30 francs.

Code M

Code M, c'est le nom de la communauté multijoueur chaperonnée par Codemasters. Le principe est simple : on s'inscrit au www.codemasters.com/codemprogram/joinup.php, on attend un peu, et (en principe) on peut tester de « nouvelles démos en exclusivité ». Je me suis inscrit pour voir, avec ma vraie adresse e-mail et tout et tout. Si je reçois des mails m'invitant à rejoindre une secte, ou que je reçois des photos de filles obèses et nues, je saurais à qui m'en prendre. Le site en lui-même (enfin les 85 mini-sites mondiaux) contient des hits du téléchargement affichés en temps réel, des carnets pour prendre des notes, de la vidéo en stream ainsi que des outils de recherche surpuissants.

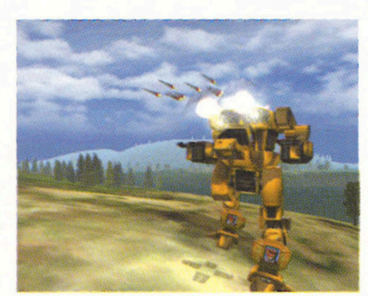
La date officielle

Selon Microsoft, Age of Mythology sera commercialisé en septembre prochain. Oui, un rapide calcul me permet de prédire l'arrivée de ce jour à dans un peu moins d'un an. Age of Mythology, le nouveau jeu d'Ensemble Studio devrait offrir quelques possibilités réseau tout à fait inédites. Pour en avoir une idée plus précise, le site d'Ensemble propose un AVI de présentation que vous trouverez au www.ensemblestudios.com/aom/



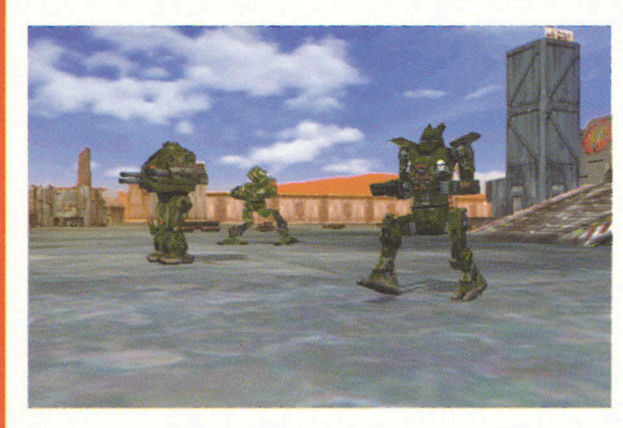


MeChton





Pour ceux qui ne sont pas convaincus de la qualité de Mechwarrior en réseau, sachez que Grosoft a sorti récemment une demo multijoueur qui vous aidera à vous faire une idée si vous hésitez entre l'achat de Mechwarrior IV et de Atlantis II. Il permettra notamment de tester une demi-douzaine de robots ainsi que la grande majorité des armes sur une carte à l'aspect volcanique. Toujours pour Mech 4, l'extension Black Night qui introduira cinq nouveaux robots tirés de l'univers de FASA : le Ryoken, le Sunder, l'Uller, le Wolfhound et le Black night. On trouvera aussi de nouveaux types de véhicules comme un tank lourd, un hélico d'assaut ainsi que des armes de destruction semi-massives.



la lignée De la Réussite

La garriottite aiguë n'épargnera pas les domaines les plus éloignés de l'informatique. Ainsi, on apprend que Lineage va être bientôt porté sur Macintosh, le mois prochain pour être précis. Blood Pledge qui a à peu près quatre millions de comptes ouverts (dont 3 980 000 coréens) racle décidément tous les fonds de tiroir bien poussiéreux pour assouvir ses ambitions américaines. Pour en savoir plus : www.ncinteractive.com/

Le Retour de la langouste-Rasta ?





Hop, juste un petit mot pour vous rappeler que Fox Interactive et Litech viennent de larguer dans la nature un SDK de 9 mégas pour Aliens vs Predator II. Dans ce dernier on trouve le Talon DEdit et les plugs d'importation pour 3Dstudio et Maya. Le but de tout cela ? Tout simplement de créer des mods pour le jeu (Predator vs Alien, Alien vs Marine, Marine vs Alien vs Predator, les combinaisons possibles sont quasiment infinies !) et fonctionnant avec le Litech engine. Cela détonnera d'autant avec la politique des développeurs du premier jeu qui offrait finalement peu de latitude pour la bidouille et la création. Espérons au passage que l'on verra aussi fleurir de nouveaux niveaux en campagnes en attendant AVP3.

Ball Trap

Sony et Verant ont tenu le haut du pavé dans le top cent des ventes de jeux aux États-Unis. En effet, leur extension The Shadows of Luclin, pour Everquest, s'est vendue à plus de 120 000 unités le premier jour de sa sortie, ce qui l'a positionné juste devant la nouvelle extension des Sims, the hot date. Il y a certainement une logique dans tous ces chiffres.

De nouvelles NoUVeLLeS de FlashpoiNt

Pour ceux qui n'ont pas encore eu la chance de jouer à Opération Flashpoint, sachez que Codemasters et Bohemia Interactive viennent de sortir une nouvelle démo multijoueur. Dans cette dernière, on ne trouve pas moins de deux scenarios : City Conflict et Capture the Flag. On peut y jouer entre deux et huit participants, vêtus de kaki de préférence.
www.codemastersusa..com/flashpoint/mpdemo.htm.

OK... ON A MIS DU TEMPS POUR EN PARLER, MAIS APRÈS TOUT, VU LE NOMBRE DE CONNEXIONS QU'IL ÉTAIT POSSIBLE DE FAIRE SUR DES FANTÔMES DE SERVEURS AVP2 À PARTIR DE NOS FOYERS DE FRANCE, ON SE DIT QUE FINALEMENT, ON N'A PAS PERDU BEAUCOUP DE TEMPS...

Il n'y a aucune raison de ne pas acheter Aliens versus Predator. Certes, le jeu solo est un peu court, mais en matière d'ambiance, il est quand même bien prenant. Aussi, lorsqu'on voit comment était réussi le mode réseau du premier volet des aventures du petit Predator au pays de l'Alien et du Marine, on a quand même hâte de voir à quoi va ressembler la suite.

Un code reseau TAILLÉ À LA PIOCHE

Autant le dire tout de suite : s'il y avait de l'eau dans le gaz en matière de connexion avec la version vendue dans le commerce de Aliens versus Predator 2, c'est bien parce que le netcode de cette version a été conçu à grands coups de truelle. Après tout, ce n'est pas un hasard si en réseau LAN ma machine affichait un Ping de plus de 160 avec la bécane serveur dédié de mon voisin. Manifestement, les gens de Monolith ont raté un truc qu'ils ont bien fait d'essayer de réparer avec le patch permettant de passer de la version 1.0.9.2 à la version 1.0.9.3



aliens versus predator 2





Tirer une grenade à bout portant n'est pas très futé... Heureusement, ici, c'est juste une grenade EMI (electro magnetique impulse... Le genre de truc qui nique le système d'arme du Predator).

du produit (le patch est sur le CD de ce numéro 134, ainsi que sur notre site www.joystick.fr, et sur les sites officiels de l'éditeur Sierra).
L'opération d'installation dudit patch est donc quasiment obligatoire, surtout lorsqu'on sait qu'à l'heure actuelle tous les serveurs AvP2 n'acceptent que des invités ayant installé l'amélioration sur leur bécane. Et puis, c'est bien mieux de pouvoir profiter des nouvelles cartes qui ne peuvent tourner qu'avec cette version du jeu.
Si vous n'avez donc pas encore fait l'opération d'install à l'heure où vous lisez ces quelques lignes, posez donc le magazine Joystick sur la première surface propre de rangement disponible qui traîne en face de vous, et allez installer le patch...
... Comment ? Vous êtes encore là ?

Éclatons-nous LA CERVELLE !

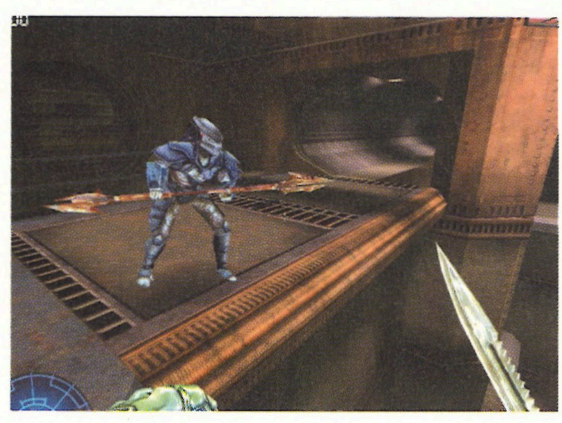
Bon... Déjà, je vous fais mon Mea Culpa, Mea Maxima Culpa, même (il s'est aussi renversé plusieurs cendriers sur la tête et est allé à la machine à café à genoux, ndrc). Contrairement à ce que j'avais écrit dans le pavé

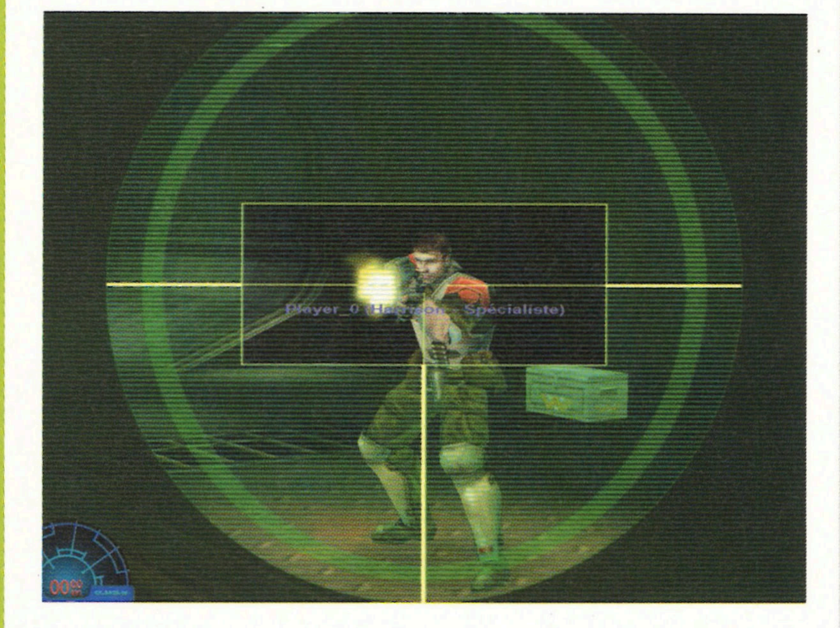




Avantage du lance-roquettes : il tue tout en un coup. Désavantage : on ne voit rien venir de la droite.



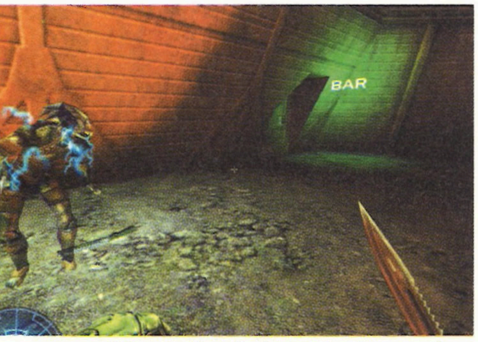




technique lors du test, Aliens versus Predator 2 accepte jusqu'à 16 joueurs par cession de jeu, et non pas 8. Que voulez-vous : les hasards des versions pre-gold sont toujours pleins de mauvaises surprises…
Voilà, maintenant que c'est réglé, causons du jeu.
Forts de l'expérience acquise sur les différents modes réseau du premier Aliens vs Predator, les gens de Monolith ont fait en sorte de se creuser davantage les neurones, histoire de nous sortir des scénarios de jeu bien tordus. Là-dessus, on pourrait même dire qu'on a été plutôt bien servi. En tout, on a droit à six modes de jeu différents. Certes, on retrouvera des thèmes archi-classiques comme l'éternel Deathmatch, ou encore le Deathmatch en Team Play. Et quand bien même ces modes-là soient classiques, il n'en demeure pas moins que, grâce à la diversité des protagonistes, les variantes de jeu à l'intérieur de ces parties classiques en sont d'autant plus enrichies… Nous y reviendrons plus tard.
Les développeurs ne se sont pas arrêtés à la simple diversité des prédateurs sur place pour essayer de trouver d'autres astuces de jeu. Rien qu'à partir de ces deux modes classiques, un autre assez speed a été conçu : l'assaut. Le joueur choisit soit d'être soit attaquant, soit défenseur. À partir de là, l'attaquant a un laps de temps pour exterminer totalement le défenseur. Ça fait des parties blitz très intenses, et, il n'y a pas à dire, en poussée d'adrénaline, on a été archi-gâté.
Mais le fin du fin réside dans les trois autres modes qui font intervenir des aspects forts des scénarios des films dont sont issus les belligérants. Ainsi, dans le mode Evac, une équipe de Marines doit, avec une seule vie par joueur, traverser tout un niveau vers un point d'évacuation, tandis qu'une équipe d'Aliens, disposant de plusieurs vies par participant, doit empêcher les humains de fuir. C'est franchement trippant, et il n'était pas rare de voir quelques-uns d'entre nous faire des bonds sur leur chaise, lorsqu'ils se font gauler comme des débutants. Idem pour le mode Chasse, où le Predator est roi et les proies sont condamnées à faire des alliances temporaires, quelles que soient leurs espèces, et le mode Survivor dans lequel les victimes des Aliens se transforment à leur tour en Aliens pour exterminer encore plus facilement les non-Aliens en présence. On peut dire ce qu'on veut, mais en variation sur le thème, AvP2 fait très fort.
Bien que l'on regrette la disparition du mode Coopératif qui existait dans le premier AvP, qui était généreux en matière de sensations fortes tellement on comptait les munitions à chaque vague d'assaillants Alien, on se dit quand même que AvP2 est sans doute le seul FPS du moment à offrir une telle diversité de jeu.

QUESTION d'ambiance

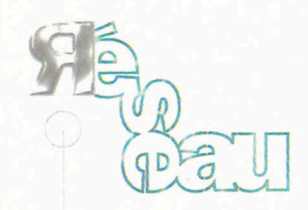
A contrario du premier AvP, les différents décors et autres mises en scène propres aux films de la Fox ont été très bien respectés. Tout y est flippant, jusque dans les bruitages et les pannes de jus en veux-tu en voilà. De plus, certains aspects du gameplay ont été plus affinés pour les rendre d'autant plus conformes à leurs

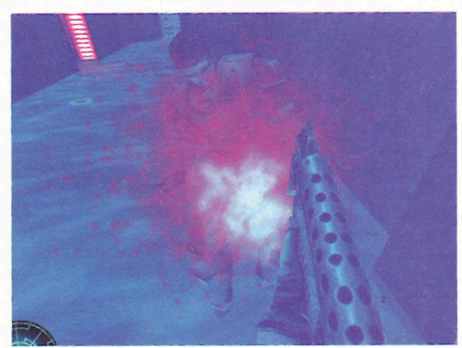


Pris sur le vif : un Predator enclenche son système de camouflage.









références cinématographiques. Par exemple, cette fois-ci le détecteur de mouvements du Marine est inefficace contre une cible qui reste immobile (alors que dans le premier, une cible, même immobile, se faisait détecter). Il va sans dire que tous mouvements parasites, comme ceux d'une fermeture automatique de porte, ou encore d'un ascenseur en marche, nuisent aussi à la détection d'un ennemi. De même, les différents champs de vision du Predator ont une importance prépondérante, tout comme le bon usage de son cloaking device.
Il faut partir du principe que les cartes ont chacune un champ d'application propre à chaque espèce en présence. Bien que les joueurs puissent très bien les exploiter en ne faisant que des parties « monorace », l'Alien, le Marine et le Predator auront toujours de quoi exploiter correctement chacun de leurs avantages au détriment des faiblesses de leurs opposants.
Et, dans la mesure où toute la patine esthétiquement glauque des films de la Fox est très présente dans lesdites cartes, le jeu multi en devient très vite un jeu d'ambiance proprement dit.

L'ENTRÉE, LE PLAT de résistance et le dessert DES ARTISTES

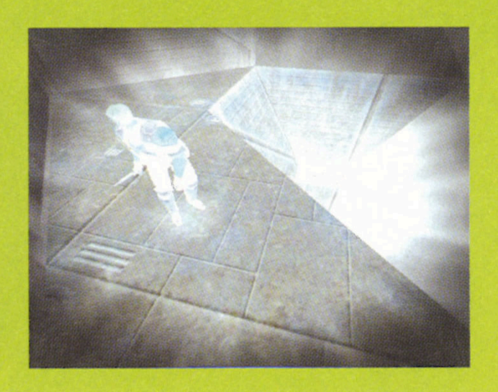
Si on avait bien peur de quelque chose, c'était d'avoir à observer le même déséquilibre entre les espèces qui existaient déjà dans le premier multi d'AvP, mais aussi dans la campagne solo de Aliens versus Predator 2. Force est de reconnaître que ce déséquilibre existe bien, mais dans des proportions bien moins importantes que ce que nous redoutions.
Par rapport à l'ancienne version, chaque espèce a été un peu modifiée. L'Alien est plus rapide, plus résistant, et plusieurs variétés du Xénomorphe ont été mises à disposition afin de satisfaire les plus novices des joueurs souhaitant prendre en main facilement la bestiole. De même, si le Predator a été largement affaibli par rapport au premier AvP, il n'en demeure pas moins qu'il dispose toujours d'un arsenal impressionnant, et que là aussi, plusieurs espèces du chasseur ultime sont mises à disposition, notamment une version plus résistante (quoique sensiblement plus lente), afin que le joueur débutant puisse comprendre correctement les fonctionnements subtils et tactiques de son avatar. Cela dit, l'usage du Predator est quand même conseillé aux joueurs les plus aguerris, un débutant n'ayant, en moyenne, qu'une durée de vie de moins de trente secondes.
Seul le Marine est presque inchangé, même si les cartes lui offrent un peu plus de munitions que ses ennemis, et, bien sûr, plus d'occasions de se soigner à travers les nombreuses trousses de soin dont lui seul peut profiter. Au chapitre des regrets, je me rappelle que dans le premier jeu en réseau de AvP, on pouvait détruire les différents objets propres à une espèce ennemie, chose que, manifestement, nous ne pouvons plus faire ici… Attention, c'est juste un regret, pas un défaut !



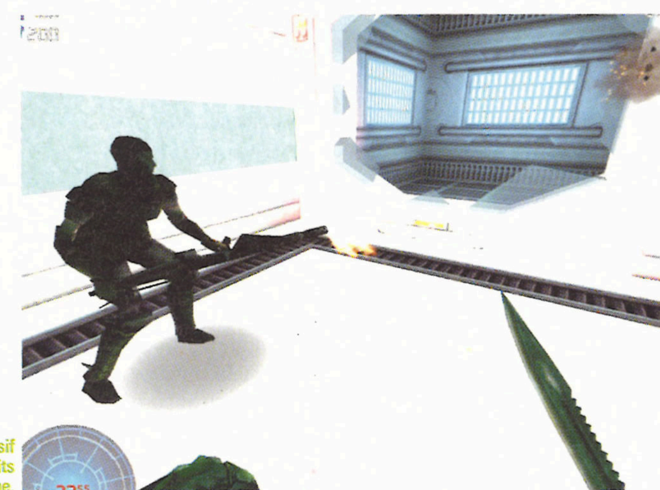
PlUsieurs MAnièreS de voir les problÈmes

Comme dans le premier multi du premier AvP, tout comme dans la version solo de Aliens versus Predator 2, les champs de perception visuelle ont une importance capitale dans l'art de bien chasser autrui. La seule différence avec les autres jeux cités plus tôt, c'est qu'ici, il faut être aussi habile que rapide pour savoir correctement s'en servir.





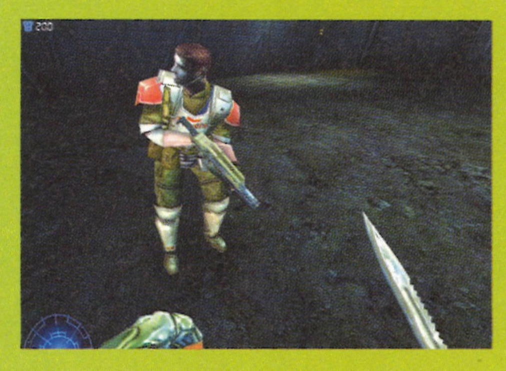




Petite trouvaille : l'usage intensif d'armes lourdes dans des endroits étroits aveugle à la longue.





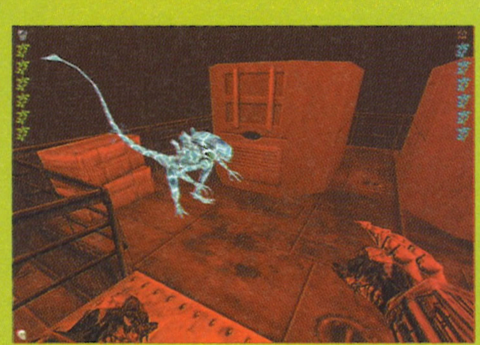










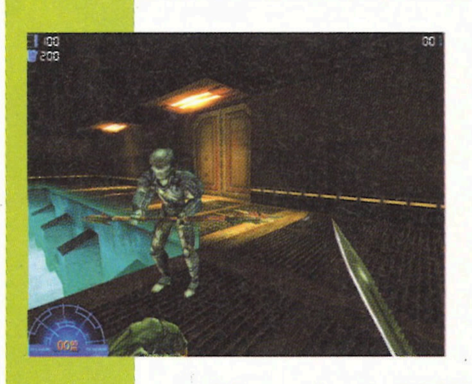


La « touche » DE MIEUX

À la différence de pas mal d'autres jeux en multi, Aliens versus Predator 2 dispose de quelques petits trucs qui paraissent anodins, comme ça, mais qui en ajoutent pas mal au gameplay. Par exemple, en plein milieu d'une partie, un joueur peut très bien changer sa skin sans pour autant quitter le jeu en cours. Pour cela, il appuie sur F1, et roule ma poule ! Il peut même changer d'équipe s'il veut, voir rajouter une bestiole qui brillait par son absence, et tout ça, avec la plus grande des facilités. Il faut quand même signaler que cette aptitude de changer de camp comme de chemise n'est pas applicable aux modes Chasse et Survivor, ce qui tombe un peu sous le sens si on veut un tant soit peu respecter l'esprit que ces jeux offrent. Autre chose, il y a, par défaut, deux classes de skins d'humains, ce qui facilite pas mal de choses pour un peu qu'on veuille improviser un team Deathmatch, ou un assaut organisé uniquement entre membres de l'espèce humaine. Enfin, ça peut paraître rien, mais il y a toujours la touche de capture d'écran par défaut (F8, pour peu qu'on aime bien garder des photos de vacances sentant bon l'ozone et la poudre à canon).

AU CHAPITRE des espérances

Évidemment, Aliens versus Predator 2 en réseau n'est pas parfait. Mais dans la mesure où un SDK a été mis à disposition, on ne peut espérer que des améliorations venues d'un peu tous les horizons. Ainsi, le retour d'un mode Coopératif similaire à celui du premier AvP, en y rajoutant tout le côté « ouverture de porte » et « défonçage de serrure dans la plus grande des urgences» serait des plus trippants. Il manque aussi une commande permettant à un utilisateur de changer de carte à volonté, pour peu que sa bécane soit celle qui invite les autres joueurs. De plus, on ne peut que déplorer le peu de skins existantes par rapport au nombre impressionnant d'humanoïdes différents présents dans le jeu solo. On regrette aussi que les flares brillent par leur absence, tout comme l'inexistence des faisceaux des lampes torches lorsqu'on observe un Marine s'en servant. Ainsi, le Marine n'a plus la faculté, qu'il avait dans le jeu solo, d'aveugler sa cible. De même, les tourelles de protections, si chères au soldat humain, ont mystérieusement disparu.





Petit moment de grande vulnérabilité du Predator : celui où il fait son plein d'énergie.

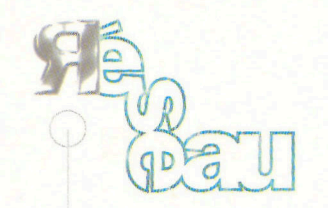
Bon, tous ces défauts alignés comme ça dans le même paragraphe, ça peut faire beaucoup, mais il faut partir du principe que ce sont plus des manques que des défauts à mes yeux, et que rien ne m'empêche de penser que n'importe quel passionné talentueux pourrait aisément rajouter, dans une partie multijoueur, quelques-uns de ces aspects oubliés.

Aliens versus Predator 2 en solo est déjà un très bon jeu, c'est indéniable. Tout comme il est indéniable qu'il peut très bien devenir facilement un excellent jeu multijoueur.

Pete Boule







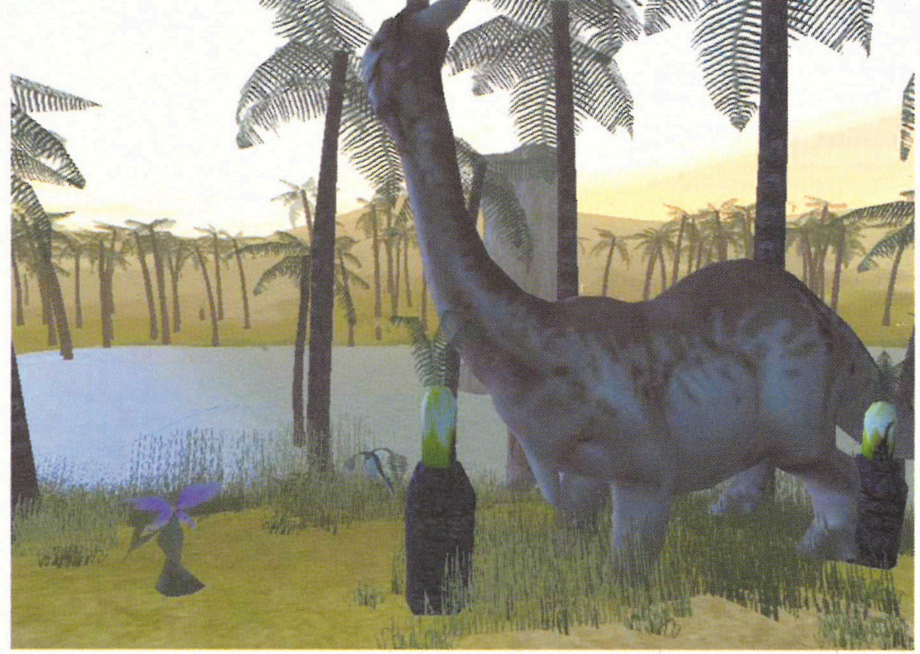
QUELQUES MOIS APRÈS SA SORTIE, ANARCHY ONLINE EST DEVENU L'UN DES MMORPG FAVORI DES FRANÇAIS. ANARCHY ONLINE EST AUSSI LE SEUL JEU, UO MIS À PART, QUI NE DISPENSE PAS DE L'EXPÉRIENCE UNIQUEMENT LORS DES COMBATS. IL POUSSE AUSSI MOINS AU LEVELLING « À TOUT PRIX » ET BÉNÉFICIE D'UNE INTERACTION REMARQUABLE ENTRE TOUTES LES CLASSES DE PERSONNAGES. POUR MÉMOIRE, IL EST DISPO GRATUITEMENT EN DOWNLOAD ET OFFRE UNE SEMAINE DE JEU GRATUITE POUR L'ESSAYER, CE QUI EST PRESQUE SUFFISANT POUR SE FAIRE UNE IDÉE GLOBALE DE SON UNIVERS, DE SA BEAUTÉ ET DE SA TAILLE.



Globalement, moins d'une demi-douzaine de professions sont plébiscitées par les joueurs. L'ingénieur est l'une des plus courantes car il a la possibilité de construire des robots capables d'infliger des dégâts considérables. Vient ensuite l'Enforcer, véritable tank (généralement de race Athrox) qui montera au combat très volontiers. Le Métaphysicien remporte aussi pas mal de suffrages car il est l'un des seuls (jusqu'ici) à pouvoir posséder deux familiers en même temps dont l'un est capable de soigner. Le docteur, enfin, est certainement le personnage le plus aimé de tout le jeu : sa présence ou non dans une équipe peut bien souvent décider du devenir de cette dernière. Seulement voilà, Anarchy Online est un jeu adulte qui rend toutes les activités interdépendantes. On vient de voir le cas du médecin, mais que deviendraient les guerriers et le reste des aventuriers s'ils n'avaient pas des Nanotechniciens à leur disposition pour leur concocter des implants, des Martial Artists pour augmenter la capacité du groupe à causer des critiques ou des bureaucrates pour prendre le contrôle des monstres les plus lourdingues ?

Partir en mission, POURQUOI COMMENT

Les missions dévoilent des milliers de choses intéressantes. C'est la rançon de l'ennui que certaines créent à la longue. Ces missions rapportent des objets très prisés (n'oubliez pas de mater la récompense avant d'en accepter une) pour peu qu'on règle la difficulté demandée sur un quart de plus que le niveau moyen (celui choisi par défaut). Idéalement, chaque mission devrait rapporter un Token que l'on ajoutera à nos décorations de factions. Au premier niveau (10 missions), on aura droit à un bonus aux points de vie, au second (30) un autre bonus et ainsi de suite. Mais bien plus qu'une collection de Tokens, ces grades peuvent aussi permettre d'utiliser des objets très intéressants dépendant de votre grade dans le Clan ou l'Omni. Pour réussir les missions, il faudra au moins tuer 80 % de la faune présente dans l'endroit ou alors récupérer l'objet ou bien encore occire le super vilain du cru. Rien ne vous empêche de dupliquer la clef de la mission et de la donner à un perso haut niveau qui pourra vous accompagner en vous aidant (vous ne gagnerez rien sur l'expérience mais ramasserez tout ce


L'oasis et ses brontos.

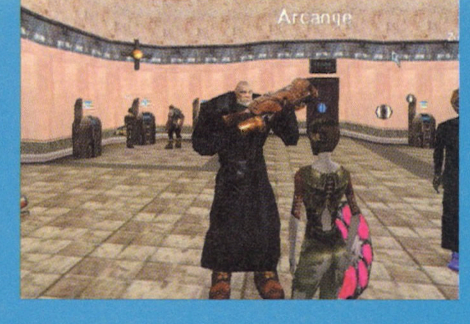

Pour profiter du jeu, prière de régler les textures sur médium et la distance de vue au maximum.

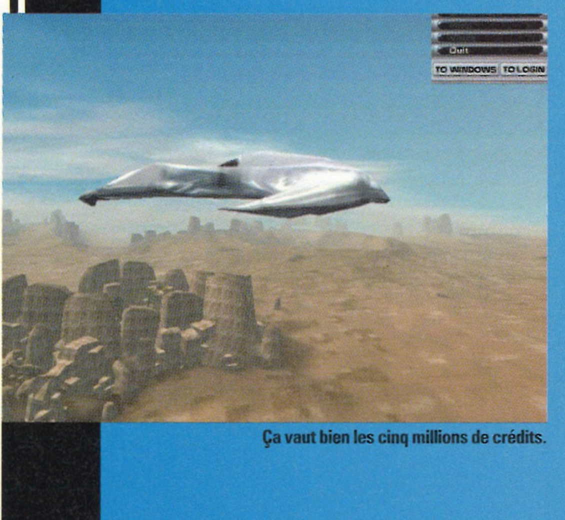


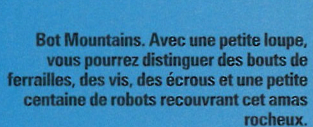
qui traîne). De nombreux personnages demandent ainsi des escortes à côté des « missions slots ».

NE NÉGLIGEZ PAS les compétences mineures

Computer Litteracy est une compétence qui vous servira quelle que soit la profession que vous aurez choisie. N'hésitez pas à claquer des points dedans pour atteindre 121 le plus vite possible. À ce niveau, vous pourrez rentrer dans la matrice (la grid) et ressortir par les terminaux informatiques de toute la planète ou quasiment. De plus, vous pourrez acquérir des ordinateurs et de la RAM pour pouvoir accueillir tous les Buffs que vos camarades vous lanceront.
Autres compétences auxquelles personne ne pense lors de la création de son premier perso : Map Navig (à monter à 130) et la perception (à monter à 100). La première vous permettra d'acheter tous les plans des zones les plus intéressantes et d'acquérir des upgrades pour votre radar (à avoir à tout prix : players, monsters, machines), ce qui simplifie grandement la vie. La seconde sert à étendre la portée de votre radar pour voir ce qui se passe de beaucoup plus loin.






Ça vaut bien les cinq millions de crédits.


Bot Mountains. Avec une petite loupe, vous pourrez distinguer des bouts de ferrailles, des vis, des écrous et une petite centaine de robots recouvrant cet amas rocheux.

Se trouver UN JOB D'ÉTÉ

Pour devenir riche il y a quatre solutions : la première est de mendier (très utilisé par le joueur français), la seconde de rencontrer une femme riche et sensible (ce que j'ai fait), la troisième de ramasser sur le corps de vos ennemis votre fortune crédit par crédit et la dernière est d'avoir un boulot. Nombre de Trade skills sont négligées par le tout-venant qui ignore que chacune peut être une autoroute vers la richesse. Prenons un exemple : les morceaux de monstres (monster parts) et les fourrures (pelts), que l'on recueille à la pelle sur les monstres, se vendent 30 crédits dans les échoppes. Pour peu que vous ayez la compétence Pharma-tech et un appareil nommé Basic Bio Comminutor, vous pouvez les transformer en plasma sanguin qui se revend de 1 000 à 5 000 crédits dans les boutiques. Mieux encore : si vous êtes un as de la médecine, vous pouvez utiliser ces dernières pour faire des kits de soin de très haut niveau qui sont utilisés par les combattants des arènes et les joueurs pratiquant le PvP. Ces kits se vendent évidemment à prix d'or.
De nombreuses autres possibilités existent, comme la fabrication d'implants, de Nanos, d'armes et j'en passe. De plus, à chaque opération ou bricolage réussi, vous gagnerez quelques centaines de points d'expérience non négligeables suivant le niveau de qualité de l'objet fabriqué (surtout si on en fabrique à la chaîne comme c'est souvent le cas). Quand on commence un peu à maîtriser ces domaines, on peut créer une organisation de gars qui travaille pour vous, vous ramenant la matière première contre quelques sous.



Dans le désert profond règne le ver des sables. Oui, ça me rappelle un film. La réponse à votre autre question est : 60 000XP.



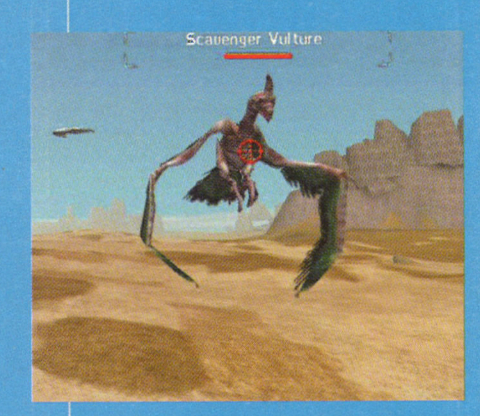


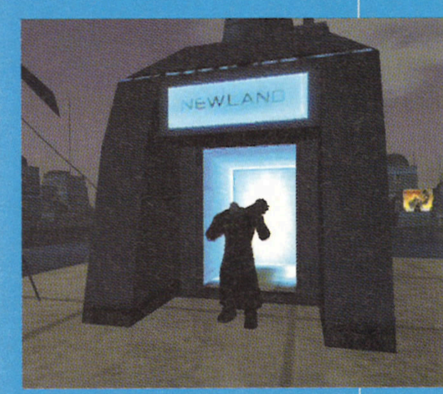
CHASSE, POLITIQUE et traditions

À l'heure où je vous parle, une trêve pour les personnages Clan a été décrétée par l'Omni. Jaloux, le Clan a répondu par la même trêve et ainsi, des soldats de tous bords se baladent dans les villes des autres avec toutefois quelques restrictions, comme celle de ne pas pouvoir acheter du matériel (on peut contourner cela avec des formulaires) ou utiliser une borne de sauvegarde à ces endroits.



Cette araignée est bien plus dangereuse que les bestioles normales. Méfiez-vous des imitations.





Certains objets comme les anneaux de pouvoir (à collectionner à tout prix) demandent un niveau 2 ou plus pour pouvoir fonctionner.





Les personnages neutres ne sont pas logés à la même enseigne : ils ne peuvent pas sauver dans la majorité des zones alignées, et ne peuvent pas attaquer les premiers un autre joueur. Bref, c'est vraiment un effort de volonté que l'on demande pour rester neutre. Heureusement jusqu'au niveau 60 il est encore possible de changer de camp un nombre illimité de fois (en revanche, on perd définitivement la possibilité de redevenir neutre). La seule restriction est que l'on perd ses rangs (et ses Tokens) et qu'il faudra recommencer encore toutes les missions

Tout le monde s'accorde à le dire : cette trêve ne durera pas. Alors profitez-en pour aller prendre du galon dans les zones appartenant au camp opposé avant que cela change.

À niveau bas ou intermédiaire (1er à 50e), de nombreuses personnes pensent que les zones contrôlées par le Clan et les neutres sont les plus sympathiques pour prendre de l'expérience.

Au nord d'Omni, les zones de chasse fourmillent dans ces contrées sauvages et autour de ces villes rappelant un poil l'univers de Fallout. Pour peu que vous ayez un personnage neutre ou Clan, voici quelques zones où aller folâtrer avec quelques amis.

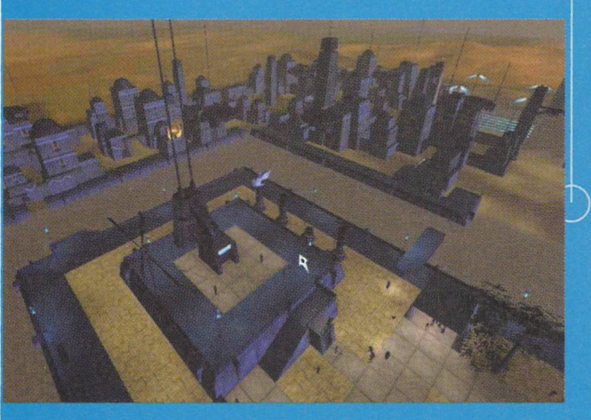
L'Oasis : L'oasis est située au nord-ouest de Newland (porte nord), le point de sauvegarde le plus proche est la « Save zone » à l'est de la forêt. Là-bas on y trouve des brontos et des salamandres à profusion. Un endroit idéal pour prendre du galon rapidement à bas niveau et trouver quelques objets intéressants.

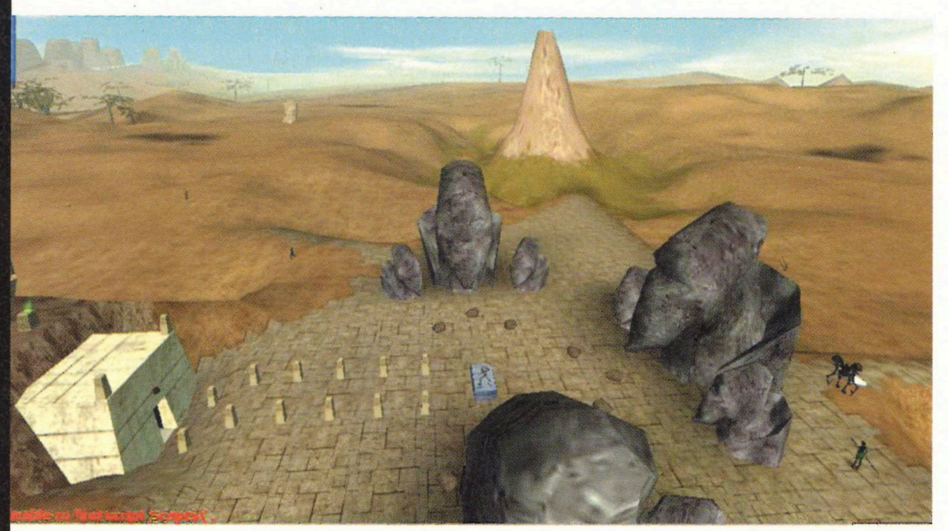
Le Rhino cockpit : Cet endroit au nom pittoresque est situé juste après une zone politique, au nord-est de l'oasis. On l'atteint au bout d'une vingtaine de minutes de jogging, après avoir passé une rivière radioactive. Ici on trouve tout : terminal de sauvegarde, marchand et monstres à profusion. Araignées, rhinos et bœufs deviendront désormais votre pain quotidien du niveau 15 à 25.

Bot Mountains : La montagne des robots est l'endroit où un tas de cons a abandonné ses droïdes un peu flingués du bulbe. C'est une formation de collines très hautes où pullulent les robots agressifs comme le fameux « Buzzsaw » qui aime tant vous attaquer par derrière (c'est pas une blague, il aime vraiment ça). Un endroit idéal pour ramasser des bouts de ferraille et prendre du galon vers le niveau 25. Pour l'atteindre, sortir de Tir par la porte ouest, puis prendre plein nord à travers la forêt. Les Bot Mountains sont là, et à leur droite un avant-poste où on peut sauver. (Coordonnées : 1905-2251)

Le Temple : Le temple des trois vents n'est plus un lieu de culte depuis longtemps ou alors pour les dingues. Il se trouve juste au nord de l'avant-poste des Bot Mountains et on y trouve de très grosses araignées et des nanotechniciens complètement fêlés qui arpentent les environs.
Idéal à partir du niveau 30-40 pour un après-midi entre chasseurs.
Les Shades : La vallée des Shades, située à l'est du temple, est un endroit tout à fait exceptionnel. Ces bestioles rapportent en effet autour de 5K XP chacune pour un perso de niveau 50 chassant en groupe. La solidarité des Shades entre elles est telle qu'à la moindre connerie, on aura toute la vallée qui nous sautera dessus pour venir nous grignoter. Il faudra donc attaquer une Shade isolée, tout en surveillant que des vautours ou des vers des sables (très agressifs et bouffant trente niveaux 100 au petit déjeuner) ne soient pas dans le coin. Un avant-poste se trouve au 989-1975, les Shades sont au 741-2823 dans la zone grisâtre. Le respawn est lent (ce qui n'est grave que lorsque plus de deux équipes chassent à cet endroit), et nombre de joueurs impatients leur préfèrent Lush Hills où les monstres rapportent moins mais réapparaissent à vitesse supraluminique.
Du côté d'Omni, on trouve plein de trucs. Les méduses qui font le bonheur des personnages de plus haut niveau mais aussi Lush Hills où des générations d'aventuriers de toute provenance politique viennent se faire égorger par la faune grouillante.
Lush Hills, on y accède par le Grid ou à pinces si on est vraiment très courageux. Une fois sorti de la ville, on prend la route du nord jusqu'à la base puis on rejoint la grotte située juste au nord-ouest dans les collines (d'où le nom). Ici, les personnages de niveau 40 (ou bien plus) cherchant le levelling à tout prix pourront rejoindre une équipe venant chasser dans le coin et grimper de niveau à vitesse lumière. Aucune bestiole dangereuse ou agressive (« aggro ») par ici, sauf les Lifebleeders tant redoutés et qu'il faudra attaquer en priorité.


Séance de varappe du dimanche après-midi.




Le temple des trois vents.

PvP (player vs player)

Le système d'affrontement inter-joueur d'Anarchy est idéal : des zones où le débutant ne se fait pas agresser par des sauvages, des zones politiques où tout conflit entre factions est possible, des restrictions de niveaux qui font qu'un gros balèze ne peut attaquer que d'autres joueurs de la même force ou d'une force assez proche ainsi que des arènes. Rome et Tir en possèdent chacune une dans lesquelles s'affrontent, en toute anarchie, des joueurs de tous bords.
Les personnages ayant fait plus de dix victimes voient un « Freshman » apparaître devant leur nom. Pour se la jouer vraiment PvP, si telle est votre envie, baladez-vous aux alentours des zones politiques et achetez l'upgrade radar vous permettant de voir le bord politique des autres joueurs présents dans la zone. Si vous voulez vraiment vous la jouer rebelle, promenez-vous dans les zones de guerre frontalières, comme à H2O où des tas d'imbéciles heureux attendent toute la journée à la sortie du terminal de grid que des joueurs en sortent.

Se loger À RUBI-KA

L'appartement est pour le moment l'aspect le plus inutile du jeu. En fait, l'aspect le plus inutile de tous les jeux. Dans Anarchy, on est plutôt logé à la bonne enseigne puisqu'on trouve des dizaines d'accessoires pour meubler son chez-soi dans des magasins spécialisés. La piaule se choisit tout simplement : c'est le premier immeuble dans lequel on a pénétré. Si vous avez un problème, que vous avez égaré votre clef ou que vous ne vous souvenez plus de l'endroit où votre turne est située, n'hésitez pas à pétitionner un GM (/pétition) pour lui raconter vos petits malheurs. S'il est dans un bon jour, il vous fournira une nouvelle clef.

STEVE AUSTIN power

Les implants qui permettent d'augmenter des compétences représentent l'aspect le plus compliqué du jeu : tout d'abord ils existent en de nombreuses qualités, dont dépendra l'efficacité des « Clusters » que l'on place dedans. Les clusters eux aussi existent en différentes qualités ainsi qu'en trois variétés totalement distinctes. Une fois l'implant garni des bons clusters (une bonne demi-heure de recherche dans les machines), il faut l'assembler en trouvant un Nanotechnicien généreux ou qui ait besoin d'argent. Si celui-ci n'est pas voleur, il vous rendra votre implant assemblé. Maintenant, c'est à vous de vous le faire greffer. Si vous êtes médecin et que votre Treatment skill est assez haute, vous pouvez le faire tout seul (à condition de posséder une autoclinic portable). Sinon vous êtes bon pour utiliser une autoclinic fixe (coût : 300 crédits, durée cinq minutes) pour augmenter votre compétence de soin. Généralement, il vous faudra ajouter à la clinique des Buffs sur Treatment pour espérer réussir à vous faire greffer votre prostate bionique. Parfois, ça ne marchera pas et il faudra trouver des objets permettant de grimper les quelques dizaines de points demandées : la panoplie d'infirmier de l'Omni est l'une des solutions les plus élégantes pour cela. Même si cet aspect du jeu est un peu prise de tête (passionnant mais lourdant), n'hésitez pas à y passer quelques instants : chaque point acquis



au travers des implants sera économisé sur votre précieux capital d'expérience.

Dresser SES ANIMAUX

Les familiers sont facilement contrôlables avec des macros. Pour connaître toutes leurs commandes, faites un /pet help. Créez une barre des tâches « spéciale familiers » où vous mettrez toutes les macros de vos robots et bestioles, /pet report, /pet heal et /pet attack étant les plus couramment utilisées. Un familier bloqué quelque part (cela arrive rarement) peut être désactivé avec /pet terminate. Dès que l'animal est créé ou passe sous votre contrôle, faites un /pet guard histoire qu'il jette un œil sur vous. Certaines professions comme celle du bureaucrate permettent d'avoir plein de trucs à la fois (un robot, deux monstres contrôlés) et ainsi de noyer un adversaire sous les coups, histoire qu'il ne s'en prenne pas trop à vous.

SALON de l'automobile

Les véhicules sont comme sur notre bonne vieille Terre un symbole phallique très important et un signe de grande richesse. La moindre petite voiture coûte 60 000 crédits, et le moindre jet volant, 5 millions de crédits. L'un des problèmes est qu'on ne peut pas revendre ces véhicules à quelqu'un d'autre. Sont-ils vraiment utiles ? Pour posséder les deux, je vous répondrais que oui : ils économisent des heures de balades à pinces dans le désert, permettent d'accéder à des endroits inaccessibles, et surtout, font rester en vie entre deux missions. Faut-il acheter la voiture ou faut-il faire des économies pour passer directement au jet ? Ma réponse est évidente au vu de la disproportion totale entre les deux prix. Sachez néanmoins que seuls deux modèles sont véritablement intéressants : la voiture de prédilection est la Kodiak Turbo IX (QL38), et le jet à avoir coûte que coûte est le Yalmaha XL 29478 pour la bonne et simple raison qu'il ne demande que 89 en compétence de véhicules aériens. Pour ceux qui ont ces compétences en Bleu sombre, il sera intéressant d'acquérir une collection d'implants pour se booster plutôt que de claquer


Bot Mountains et ses Buzzsaw.


L'entrée du Rhino cockpit. Il faut passer par le tunnel.





de l'expérience dans ces domaines. Attention, pour trouver ces deux modèles rares, il faudra zoner dans tous les magasins de la planète en attendant que l'un d'entre eux fasse son apparition. C'est totalement au hasard et cela peut prendre une pleine journée de recherche. Pour conclure, sachez que les véhicules offrent un seul désavantage : celui de passer pour un gros bourgeois et de recevoir des dizaines de messages de fainéants voulant vous taxer du fric.

Le choix DES ARMES

Choisir une arme est l'une des choses les plus délicates qui soit dans le jeu. Trouver des flingues ou des épées n'est certes pas dur, encore faut-il pouvoir les utiliser. Il est très tentant de mettre des points dans les skills que demande la première arme balèze que l'on ramasse. C'est une immense connerie à roulettes : il faut impérativement dépenser des points dans les compétences d'armes qui sont les plus claires, ou les moins sombres. Cette règle souffre de quelques exceptions dont celle du bureaucrate qui fera mieux de claquer des points dans le Shotgun plutôt que dans le pistolet. Certaines marques d'armes sont connues pour être plus efficaces et infliger plus de dégâts : il en va ainsi de Vektor et de Mauser qui sont les plus repandues parmi les experts. Pour trouver l'arme idéale, rien de mieux que de faire un tour sur le shopping channel, sorte de téléachat sur lequel les joueurs mettent en vente leurs objets. Pour éviter de devoir consulter ce prompteur ligne par ligne en attendant la bonne occasion, vous pouvez utiliser le « shopbot » qui offre quelques possibilités extraordinaires. Parmi celles-ci, vous pouvez lui envoyer un message disant : « Je recherche un shotgun de chez Vektor de niveau situé entre 10 et 40 ». Il vous renverra alors toutes les annonces répondant à ces critères sans que vous soyez sur le channel. Pour l'utiliser, faites un /tell shopbot help et lisez les instructions. La plupart du temps, il est tout à fait inintéressant de revendre des objets aux boutiques. Vous pourrez généralement les vendre trois à dix fois plus cher à un personnage qui en a besoin. Pour ce faire, drag & droppez l'objet dans une fenêtre de chat branchée sur le shopping channel.

Bob Arctor

Quelques adresses :
Un site en français et une guilde du Clan au www.sofratus.com/
Une autre guilde française : les « patriotic avengers » www.avengers.fr.fm/
Et encore la même chose au : www.ao-alliance.fr.st/
Plus généraliste : www.adln.org

En exclusivité

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID® 2

SONS OF LIBERTY™

La démo jouable !



EN EXCLUSIVITÉ **LE SEIGNEUR DES ANNEAUX**
DÉCOUVREZ LE JEU INSPIRÉ DU FILM

PlayStation®2 Magazine

Numéro 61 - Février 2002 - 7,50 €

Thank You Mr Kojima*

*Merci M. Kojima

7 Démos
WipEout Fusion
Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex
The Wrath of Cortex
PaRappa the Rapper 2
Metal Gear Solid 2

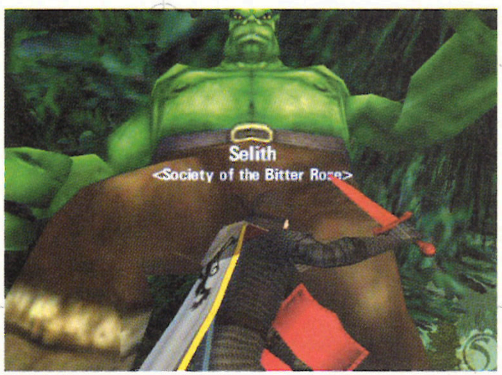
En vente le **9 février** chez votre marchand de journaux

NOUS, À JOYSTICK, LES JEUX, C'EST NOTRE PASSION. TOUS LES JEUX, QUOI QU'EN DISENT LES MAUVAISES LANGUES.

Dark Age Of Camelot







Parfois, il ne faut pas avoir froid aux yeux : les plus gros ne sont pas forcément les plus costauds.

Rien de mieux pour se sentir mortel que de coucher sur de vieilles tombes et d'attendre le respawn.



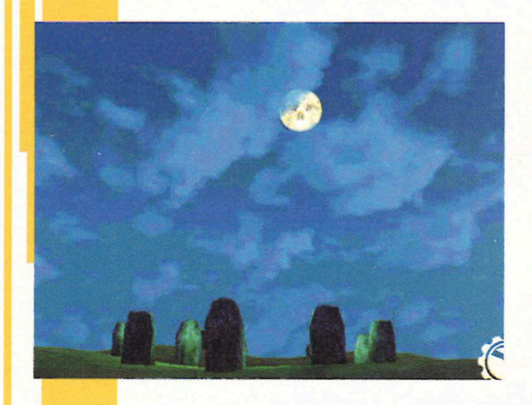
L'heure du test n'a pas encore sonné, mais nous avons tout de même cru bon de rappeler les bases de Dark Age of Camelot et de vous proposer un tour d'horizon des quelques sites anglophones et francophones assez complet.

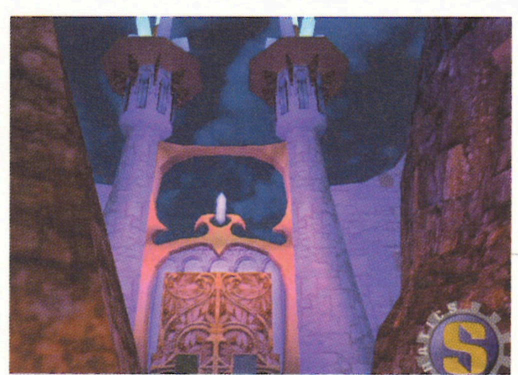
Quelques CIVILITÉS

Des règles élémentaires sont à rappeler même si certains trouveront cela inutile. Oyez bonnes gens : la mise en place des serveurs aux États-Unis a débuté depuis quelques mois. Si là-bas la version est déjà commercialisée et que, du coup, désireux de briller devant une assemblée de potes ébahis, entre deux tournées de pizzas défraîchies, vous avez commandé votre version américaine, sentez le frisson du ridicule hérisser votre poil : la version ricaine ne fonctionne pas sur les serveurs européens. Eh oui, vous l'avez dans l'os, vous devrez comme tout le monde attendre la version française. Normalement trois serveurs seront mis en place : un allemand, un français et un anglais. GOA prévoit entre 3 000 et 5 000 joueurs par serveur et suivant le succès, ils en ajouteront de nouveau. Enfin, tout ça, c'est ce qu'ils nous promettent. Pour l'instant, on se contente de se serrer sur des serveurs de 2 000 personnes, toutes nationalités mélangées.
Si entre les deux côtés de l'Atlantique, les versions sont incompatibles, ça ne signifie pas pour autant que les contenus différeront : les patches seront similaires, le background aussi, seuls les animateurs seront indigènes pour un meilleur suivi.
On vous traitera de tous les noms en français, enfin... tous les noms autorisés, et on interviendra sur votre petite vie virtuelle en respectant les coutumes françaises. Le camembert qui pue deviendra vraisemblablement le rite initiatique de quelques guildes sataniques. J'imagine aussi qu'un certain nombre d'intellectuels sévira pour châtier tout langage franglais au moyen de combats PvP ritualisés, et que chaque année sera organisée à Camelot lors de la journée de la paix pour que les habitants d'Albion, Midgard et Hibernia puissent se rencontrer sans se bastonner, l'exécution publique du roi Arthur grâce à une guillotine fidèlement modélisée. Bon, je m'égare un peu là.

FORUMS et sites

Le site officiel possède son propre forum. Si a priori, il n'amène rien de plus que les autres, il propose des discussions avec les administrateurs et permet ainsi de promouvoir ses souhaits et de mettre en place de nouvelles animations. De plus, vous êtes sûr de disposer d'une actualité validée par les concepteurs. Si vous désirez fréquenter une communauté plus petite, certains sites dédiés à d'autres

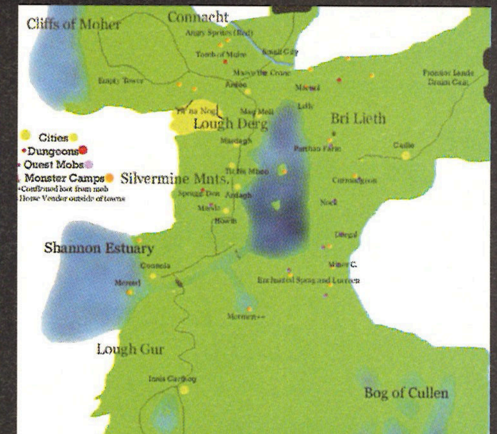


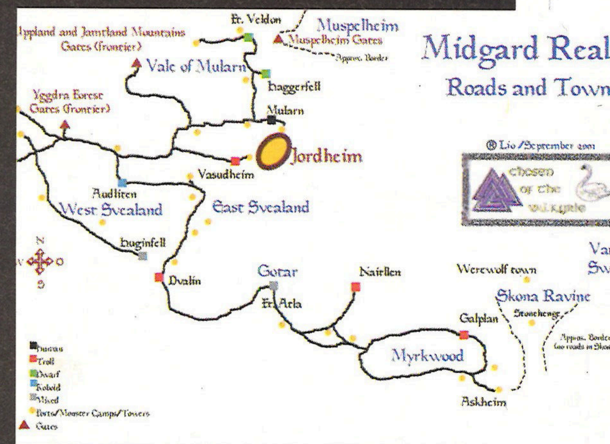


Un pEu De géOgraPhie

Dark Age of Camelot est composé de trois royaumes. Comme vous le voyez, les cartes disponibles ont été créées par les joueurs. Certaines ne sont guère détaillées, mais elles sont une aide précieuse au débutant qui forcément se paume régulièrement.







MMORPG ont ouvert une section Dark Age of Camelot. Là vous trouverez souvent des comparatifs et même des astuces qui vous serviront.

Les nomades de l'Osteth, http://ac.roy.org/forum/index.php, propose un forum. Là si vous n'avez pas trouvé chaussure à votre pied, vous découvrirez une communauté soudée prête à mettre le petit nouveau au parfum. Par ailleurs vous allez vite remarquer que c'est un peu le bordel dans DAoC, impossible de se repérer quand on ne connaît pas bien le pays. Il n'existe aucune carte en temps réel et aucun radar, ni miroir pour vous signaler ce qui se passe derrière vous. Outre le fait que l'on peut se faire attaquer par surprise, on peut aussi tourner en rond assez longtemps dans un coin paumé de la cambrousse en cherchant sa tombe ou tout simplement en essayant de retrouver la civilisation.

Sur www.daatlas.com/ vous découvrirez un tas de cartes maison. Si certaines d'entre elles sont loin de ressembler à une carte IGN, elles ont le mérite de vous donner un bon aperçu de votre situation géographique en attendant que votre sens de l'orientation soit au point. D'autres cartes sont aussi disponibles sur le site de Stratics à http://camelot.stratics.com/. Avec un look plus fini, elles sont parfaites pour être imprimées et accrochées au-dessus de votre bureau. Si vous avez des talents de dessinateur et d'arpenteur, libre à vous d'apporter votre contribution et de monter une équipe pour reproduire le pays et son relief.

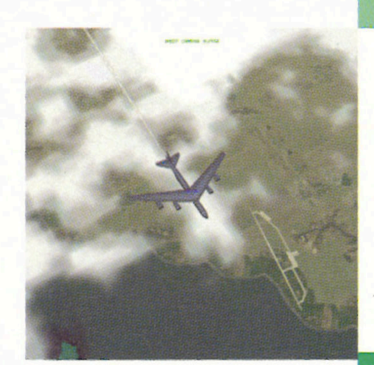
Pour finir et clore ces pages d'introduction, je ne saurai trop vous conseiller de télécharger le guide du joueur afin d'avoir toujours sous la main la liste des commandes. Dark Age of Camelot a beaucoup de possibilités : vous pouvez faire des emotes, discuter avec un tel à l'autre bout du pays ou tout simplement avec les gens qui vous entourent. Mais si vous ne connaissez pas les touches, vous allez très vite vous retrouver complètement paumé. Croyez-moi, c'est très désagréable de jouer au mort, de chercher dans l'aide online la touche pour ressusciter, et d'insulter le pote allemand qui était censé vous soigner, tout ça en même temps.

Et maintenant la douloureuse : normalement la sortie officielle est prévue le 21 janvier, la boîte sera à 34,91euros avec un mois d'abonnement gratuit et l'abonnement d'un mois sera à 10 euros. Aussi bizarre que ça puisse paraître, on nous propose aussi un abonnement de trois mois à 27 euros et un autre de six mois à 50 euros. Apparemment l'abonnement mensuel tel que le pratique Asheron's Call ou Ultima Online, qui paraît le plus facile à mettre en place, n'a pas été retenu.

Kika

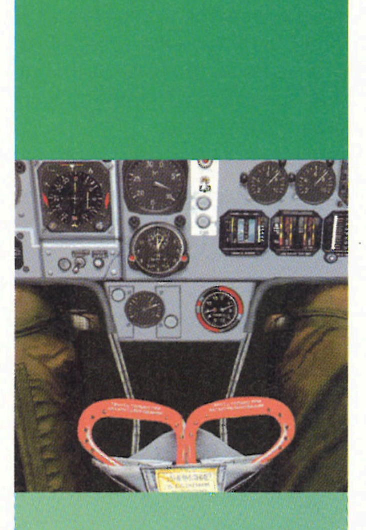


Après un long périple, enfin la récompense : un coucher de soleil fabuleux au-dessus d'une forêt hivernale.



Falcon 4
l'état des stocks

Falcon 4 est à ce jour la meilleure simulation de vol militaire. Le dernier dinosaure dans le le cockpit duquel les développeurs se permettaient de nous balancer, cockpit rempli d'innombrables switchs et manettes et où l'on devait séjourner un bon mois avant de maîtriser à la perfection le fonctionnement de l'appareil. Falcon 4 n'est plus un jeu suivi par Microprose (et pour cause), seule une (grosse) poignée d'irréductibles fans ricains et allemands ont consacré quelques milliers d'heures à améliorer encore et encore ce jeu pour en faire quelque chose de bien meilleur. On se retrouve maintenant avec une simulation capable de nous mettre aux commandes de plein d'avions différents (avec les cockpits correspondants), de simuler un comportement d'armes à en faire rougir la concurrence (Flanker 2.0) avec des graphismes et des effets remis au goût du jour. C'est plutôt pas mal pour un titre que l'on trouve à environ 18 euros d'occase chez Score-jeux.
Bob Arctor



Le cauChemar commence

Si vous n'avez jamais vu l'enfer, les installations de patches pour Falcon vont vous le faire traverser en long et en large. Sachez par avance que si vous vous lancez dans l'aventure, vous en aurez bien pour une heure mais que ça vaut largement le détour. Commencez par désinstaller tout ce qui ressemble de près ou de loin à un Falcon 4 sur votre disque dur. Faites-le maintenant, vous me remercierez plus tard. Deux cas de figure se posent maintenant :

- Vous possédez la version américaine et vous pouvez vous estimer chanceux. Vous pouvez installer le patch 1.08 pour la version US et aller au bistro vous saouler pour fêter ça. Puis passez à l'étape suivante.

- Vous possédez la version française en 1.05 et vous allez d'ores et déjà commencer à périr votre race. La première chose à savoir est qu'entre l'installation de ces différents patches, il ne faudra pas, et sous aucun prétexte (sauf menace directe sur votre vie), lancer le jeu. Commencez par upgrader Falcon 4 en version 1.07 française (la dernière sortie) puis appliquez le patch « F4107fr_to_108us.exe » qui permet de transformer toute cette bouillie en version américaine, puis patchez. Vous avez maintenant un jeu qui tourne sous Windows XP à la vitesse de la lumière vu son grand âge (pour peu que vous ayez upgradé votre ordinateur depuis). Maintenant,





Une image issue du pack desert-storm.

sachez que si le jeu rame encore, il vous reste une possibilité. L'utilitaire « 108plus_F4Turbo » (il doit exister des générateurs de noms de fichiers débiles) permet de faire la passerelle entre un Falcon 4 utilisant des anciennes fonctions de Direct X 6.0 pour lui permettre de les transformer en requêtes de fonctions DX-7 (ça marche sous certaines versions de DX-8, à vous d'essayer). Ça booste considérablement le jeu sur les bécanes un peu anciennes.

D'autres théâtres d'opération

Pour installer un pays ou une région comme les Balkans ou le Vietnam, il faut disposer d'un patch nommé « F4Patch_Standard_41_SuperPAK1a ». Il existe plusieurs versions de ce fichier bidouillé par une demi-douzaine d'équipes de passionnés. Celui-ci a les faveurs des créateurs de terrain et est demandé par les installations des théâtres d'opération. Décompressez ce patch (ne le lancez pas à partir du zip) dans un coin et lancez-le. La première chose à faire est d'aller dans le menu « files » et de choisir l'option Expand package. Répondez « oui » à la première question, « non » à la deuxième et « OK » pour finir : il se décompressera dans un répertoire F4patch au sein du répertoire Falcon. À partir de ce moment, vous pouvez explorer en profondeur les options que vous offre cet utilitaire et Dieu sait s'il y en a. Désormais, vous pourrez lancer le jeu à partir du nouvel exe : FalconSP.exe. Démarrez alors l'installation de Vietnam ou Balkans, et assurez-vous de donner le bon chemin du jeu et du patch à l'installeur. Après l'installation, repassez sous F4Patch et vérifiez que le bon terrain est sélectionné. L'installation de ces modules demande une version rigoureusement neuve de Falcon 4 tout juste patchée. Évitez d'avoir des cockpits d'avions installés ou d'autres modifications que vous pourrez toujours appliquer par la suite.

F4 Patch

Ce fantastique petit utilitaire et ses cousins (il y en a un paquet) permettent d'ajouter plein de fonctions au jeu en piochant dans une liste impressionnante d'options. On peut rajouter de nouveaux effets d'explosion, de nouveaux graphismes pour les cieux, la lune ou les étoiles, agrandir le bloc-notes, augmenter le contraste du HUD et j'en passe quelques dizaines d'autres. Cet utilitaire permet aussi de revenir à des options par défaut en cas de bourde ou de plantage du jeu. N'oublions pas que ces utilitaires ne sont pas développés par les auteurs du jeu, mais bel et bien par une poignée de passionnés qui ont fait ressembler une installation de Falcon à celle d'une Debian vintage 1998 (les dingues qui ont essayé d'installer cette distrib de linux me comprendront).

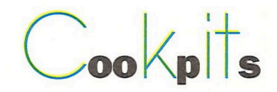


À bord du Fulcrum, un lexique russo-anglais.



Quelques nouveaux effets graphiques.

Les autres versions sont, elles aussi, des patches de réalisme qui causent parfois des conflits avec les théâtres d'opération mais qui sont souvent extraordinaires pour le jeu « simple » sur le terrain coréen de base.
Les patches rajoutent par exemple des tas d'options pour les supports d'AWACS, le réalisme de l'avionique et des dégâts, tout en bidouillant les missions, la météo, la navigation, etc. En fait un peu tout. L'un des meilleurs exemples en ce domaine est le pack eFalcon 1.10.



Cockpits

Le groupe Aeyes s'est spécialisé dans la fabrication de cockpits. Attention ici, c'est du beau et pas du vite fait comme les panels de Flight Sim d'il y a encore quelques années. On y trouve des tableaux de bord somptueux pour de très nombreux avions avec les vues correspondantes.
Parmi les chefs-d'œuvre du coin, on trouve un SU-27 à faire rougir celui de Flanker 2.0, un C-130H, un A-10 (somptueux), un F-18 Hornet ainsi que d'autres panels tout à fait uniques. Pour les utiliser au mieux, on créera un dossier dans le répertoire Falcon/art/ckpart/ où l'on glissera tous les graphismes du panel. Puis, en utilisant le soft F4CockpitManager.zip, on choisira le cockpit à utiliser lors du prochain lancement du jeu.
Cela se trouve au http://fly.to/aeyes/, au www.simnet.pwp.blueyonder.co.uk/ et au

Quelques liens à fréquenter avec assiduité

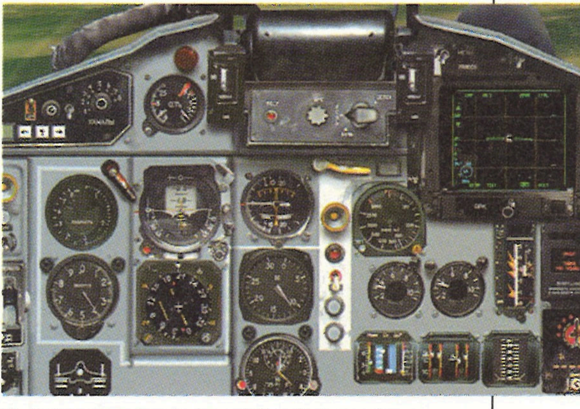
http://users.compuzone.net/jimg/falcon4.html.
Sur ce site, on peut trouver quelques nouveaux avions ainsi que des textures, histoire de personnaliser le jeu encore plus. Eh oui, c'est possible. On y trouvera aussi (en bas de la page) de nombreuses missions qui offrent chacune des challenges intéressants pour l'expert.

Un excellent site en français pour trouver toutes les upgrades de la version française à la version US : http://spyhawk.multimania.com/patchs/Patchs1.htm. Il offre aussi de nombreux renseignements utiles sur les différents patches et add-ons, ainsi que quelques documentations en français, ce qui n'est vraiment pas du luxe. Une autre excellente page pour les débutants (mais en anglais) se trouve au www.geocities.com/kamox/#Campaign. On y dénichera un peu de tout, ainsi que toutes les campagnes en download rassemblées sur la même page.

www.f4freeware.net/ fait figure de « flightsim.com » pour Falcon 4. On trouvera, regroupés sur une page, la plupart des fichiers indispensables sur le jeu ainsi qu'un top 50 du download qui nous indique quels sont les freewares du moment sans avoir besoin de passer son temps sur les forums de discussion.

http://eteam.frugalsworld.com/ est un endroit où on trouve tout : fichiers, actualités, informations diverses sur le jeu ainsi que des conversations passionnantes sur la bonne tenue du missile air-air en atmosphère dense.

Pour conclure, sachez qu'à l'heure où vous nous lisez, les doux dingues bossent sur des packs graphismes encore meilleurs pour le jeu, ainsi que sur des théâtres d'opération d'actualité (Israël, Afghanistan) ou bien plus anciens (les Malouines... euh pardon, les Falklands).



L'avionique russe dans tout ce qu'elle a de plus moderne.

Arx Fatalis on y a joué !

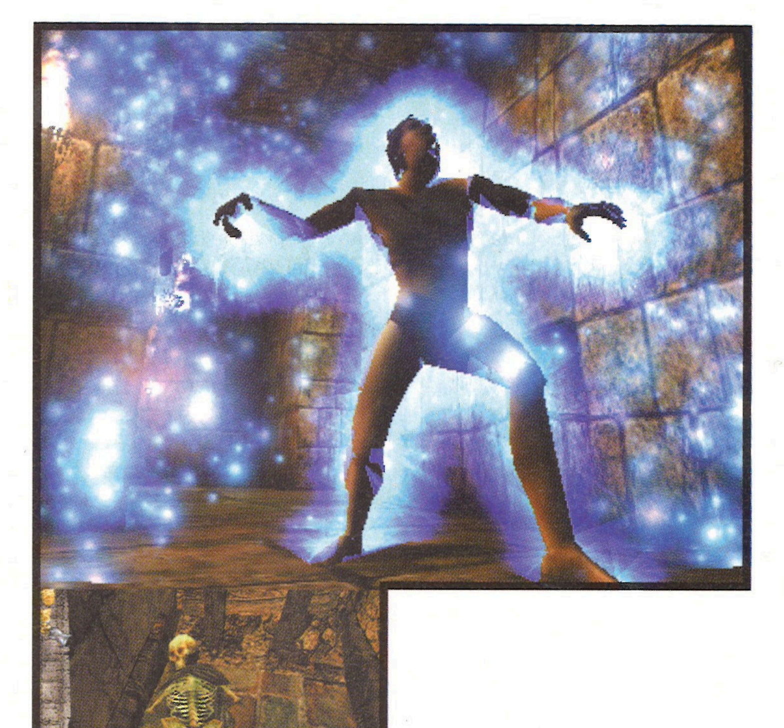
Savant mélange d'Ultima, d'Underworld et de Thief, Arx est le petit joyau lyonnais dont on vous parle depuis bientôt deux ans. Et ce mois-ci, les gars d'Arcane Studios nous ont non seulement invités à venir découvrir leurs nouveaux locaux, mais ils nous ont offert un joli cadeau pour rentrer sur Paris : la première version jouable !

par Wanda

C'est toujours un grand moment, de mettre ses mimines sur la première version d'un jeu dont on attend monts et merveilles. Surtout que, dans le cas de Arx, le rêve n'a pas eu le temps de s'affaiblir, comme c'est le risque pour les jeux de cette trempe. C'est vrai que plus un projet est ambitieux, plus il est difficile d'en maîtriser la production, ce qui explique pourquoi les titres les plus attendus se prennent souvent des mois, voire des années dans la vue. Black & White, Giants, Ultima 9, Max Payne, Team Fortress 2... Les exemples sont légion. D'où la première bonne nouvelle : Arx, qui était initialement prévu pour Noël 2001, sortira en fin de compte en mai prochain. Cinq petits mois de retard, pffffff. Comparés à l'ambition du projet, c'est plus que raisonnable ! Depuis que les premières images sont apparues sur le Net, le rêve des Lyonnais d'Arcane Studios a pris consistance avec une régularité étonnante. Et aujourd'hui, même pas deux ans plus tard, nous avons pu goûter les premiers plaisirs de Arx : plaisirs pas encore parfaits, pour cause de gameplay pas encore entièrement réglé, mais plaisirs bien réels,

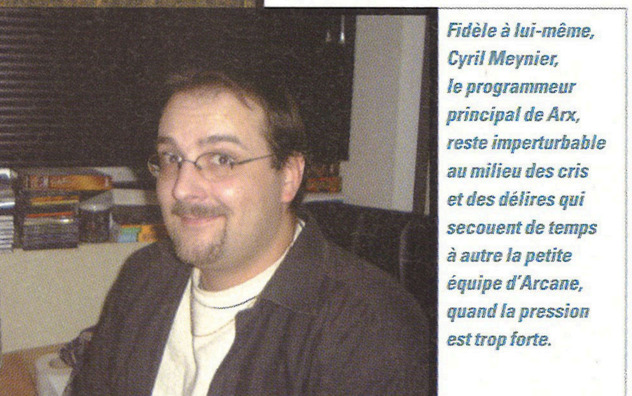


qui vous chopent progressivement tout au long de cette démo, et vous laissent complètement en manque une fois qu'elle est terminée. Bref, de la démo bien efficace, comme on la déteste de par chez nous. Car ils auraient quand même pu nous en mettre un peu plus, les pingres !

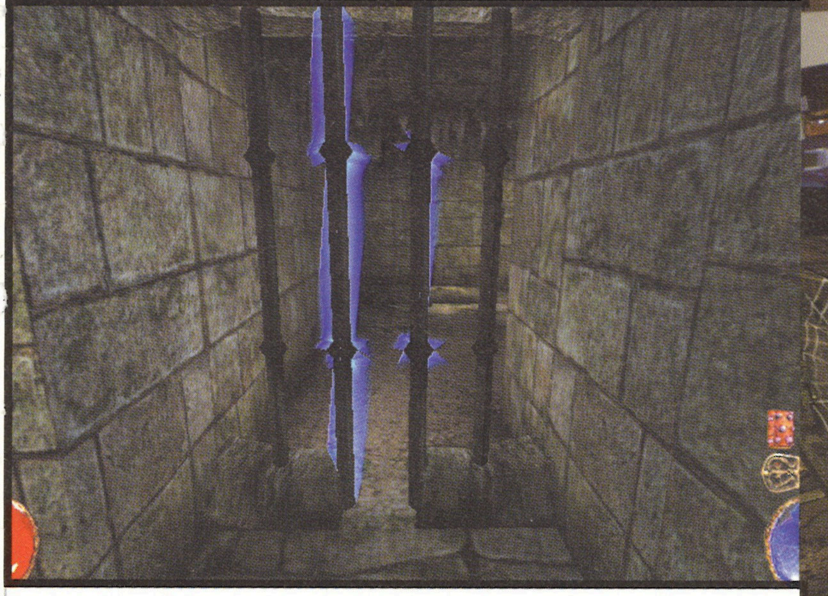


Mais pourquoi sont-ils aussi méchants ?

Les coyotes d'Arcane Studios ont tapé très haut, pour créer leur petite merveille. Aller piocher dans ses jeux préférés pour créer le sien, c'est une démarche assez classique de développeur. Mais ce qui l'est moins, c'est de s'attaquer à des jeux de la trempe d'un Ultima VII Serpent Isle, d'un Underworld ou d'un Thief. C'est d'autant plus méritoire que la mode est plutôt à la facilité : on prend une licence connue et un genre éprouvé, et on est sûr que ça se vendra. Mais heureusement, comme le dit Raphaël (voir interview page 144-145), les éditeurs commencent à comprendre l'intérêt d'offrir de la qualité. La réflexion qui secoue la communauté des développeurs sur l'identité de ce médium gagne progressivement les investisseurs. Aujourd'hui, des termes comme histoire, immersion, profondeur de gameplay... ne leur font plus peur. C'est un bon début. Ils ne savent toujours pas trop comment ils vont vendre ça – normal, il faut le temps d'éduquer le grand public, dont la grande majorité reste encore prisonnière de préjugés défavorables envers les jeux. Mais ce qui est clair, c'est que s'ils ne s'y collent pas, personne ne le fera à leur place. Pour que ce médium devienne un jour le divertissement de masse qu'il a le potentiel d'être, pour que le grand public arrête de le considérer comme un truc de mômes ou d'attardés mentaux, il faut donc financer des projets ambitieux, riches, profonds et intelligents, capables de prouver le contraire. Comme Arx, bravo monsieur Ravensburger. Et je finirai mon petit laïus par une dernière chose : si le test confirme la qualité de ce jeu, s'il vous plaît, achetez-le. Même si un copain peut vous le prêter, faites l'effort de débourser 400 balles, euh, je veux dire 60 euros, pour permettre aux éditeurs de poursuivre dans cette voie. Sans dec', c'est super-important.



Fidèle à lui-même, Cyril Meynier, le programmeur principal de Arx, reste imperturbable au milieu des cris et des délires qui secouent de temps à autre la petite équipe d'Arcane, quand la pression est trop forte.



Comme dans Ultima Underworld, on commence le jeu dans une cellule. Heureusement, la partie « tutorial », intégrée au début de l'aventure, nous fournit des indices sur les moyens de nous échapper. Le halo bleu autour des grilles, là, c'est pas que pour faire joli.

Genre : Rôle aventure action **Éditeur :** Ravensburger Interactive (Fishtank) **Développeur :** Arcane Studios Lyon
Sortie prévue : Mai 2002 **Site web :** www.arcanestudios.com

Faites-vous prêter d'autres jeux, merde !

Car dans Arx, il fera bon tout avoir : depuis les fabuleux effets sonores, créés par des anciens de Looking Glass, jusqu'à la jaquette de la boîte, réalisée par le mec qui a fait celles des 2 Ultima Underworld, en passant par les voix d'acteurs, dirigées par le fabuleux Garreth de Thief. Tout ce que je viens de vous citer là, ce sont des détails, certes, mais ils prouvent la détermination de nos petits Lyonnais à extraire le meilleur de la tradition Looking Glass/Origin : celle où jouer un rôle signifie plonger dans la peau d'un autre, vivre des aventures inédites, découvrir un monde extrêmement fouillé et bourré de détails, essayer de comprendre comment il fonctionne, choisir quoi faire en fonction de ses objectifs et des moyens dont on dispose. Bref, vivre une autre vie. D'ailleurs, j'en profite pour préciser que tous les détails dont regorge le jeu ne seront pas forcément tous utiles. En tout cas pas dans le sens où on l'entend d'habitude dans les jeux d'aventure. Rien ne vous obligera à faire du pain, par exemple. En revanche, si vous trouvez de la farine, en rajoutant de l'eau dessus, vous obtiendrez de la pâte qui, en cuisant, vous donnera du pain. Cela dit, vous pourrez aussi bien étaler la pâte avec un rouleau à pâtisserie et, en rajoutant des pommes, en faire une bonne tarte aux pommes. Pourquoi ? Ben, pour regagner des points de vie quand vous mangerez votre tarte, pardi ! Ou vous évitez d'en perdre. Car votre personnage vous rappelle régulièrement à l'ordre pour que vous le nourrissiez. D'où l'intérêt de tuer aussi des poulets (non, ce n'est pas du sadisme), de vous adonner à la pêche en eaux troubles (ah, les petits bonheurs de la vie virtuelle !), puis de faire cuire vos poissons et vos gallinacés (impossible de les manger crus).



Didier Pedreno, Sébastien Scieux et Nicolas Schaller, programmeurs de leur état, ont rejoint l'équipe de Arx après la signature avec Ravensburger, pour le passage en phase de production du jeu. Ils ont fait passer l'équipe de 5 à 8 personnes.

Vous avez dit plonger ?

Oui, vous allez plonger, et ce dans tous les sens du terme. Car au-delà de la relation très intime qui va s'établir entre vous et le monde d'Arx, c'est de plus en plus profondément sous la surface de la terre que cette aventure va vous entraîner. En effet, suite à la disparition du soleil, tous les peuples de la terre se sont réfugiés dans une ancienne mine des nains, se répartissant les différents niveaux selon leurs besoins et leurs caractères propres : les humains en haut, les goblins juste en dessous, et ainsi de suite jusqu'aux hommes-rats et aux femmes-serpents des derniers niveaux. Mais attention : cette description assez sommaire du monde de Arx ne signifie pas que votre exploration se fera

aussi linéairement. De la même manière que l'aventure s'adaptera au niveau de chacun (tout a été fait pour que les rôlistes y trouvent leur compte, mais il existera toujours aussi une solution simple pour les débutants), la géographie des lieux permettra aux plus intrépides d'entre vous d'explorer les lieux d'une manière assez libre. Quant à la claustrophobie qui pourrait résulter de ce parti pris de « tout se passe en sous-sol », elle a été assez finement évitée par des architectures variées. Dans la démo, par exemple, si on commence dans une sordide geôle goblin, on remonte assez rapidement à l'étage des humains, et on découvre qu'ils ont recréé sous terre des fortifications identiques à celles qu'ils occupaient avant. Étrange, mais logique. D'ailleurs, ça augure assez bien de la suite de l'aventure, car à vouloir créer un monde trop cohérent, les développeurs auraient facilement pu tomber dans le manichéisme ou la caricature. Hum, du coup, je comprends mieux ce que Raphaël Colantonio voulait dire quand il parlait de médiéval fantastique plus adulte, moins primaire que les autres jeux ou films qui exploitent ce même thème.

Le cochon est chiant à tuer, mais après, il nous donne de quoi bouffer. Ça n'a l'air de rien, mais si vous ne nourrissez pas régulièrement votre perso, il perd des points de vie. Comme ça.





À gauche : l'inventaire du cadavre que je viens de découvrir. En bas : mon inventaire à moi. Au milieu : mon livre avec mes stats, mes sorts et mes runes (je viens d'en trouver 2 nouvelles), ma carte et le rappel de mes objectifs principaux.

Magique d'être magicien

La dernière chose qui frappe quand on joue à Arx pour la première fois, c'est le nombre de choses qu'on peut faire. Notez bien qu'on y était déjà préparé depuis longtemps, vu que ce qui nous a plu dans ce jeu, c'est précisément le fait qu'il mise sur trois tonnes de plans en même temps : l'exploration, la baston, la magie, la furtivité, etc. Mais ça fait quand même un choc quand on découvre toutes les commandes à maîtriser. Car c'est vrai que nos habitudes de joueurs nous handicapent pendant les premières secondes de jeu : les habitués des FPS découvrent une richesse à laquelle ils ne sont pas habitués (Arx n'est pas un sport, contrairement à Quake), et ceux des jeux de rôle « à l'ancienne » doivent apprendre à agir en vue subjective. Mais bon, c'est une impression qui passe vite. Le tutorial intégré au début de l'aventure joint intelligemment l'utile à l'agréable. Et puis quand on joue les apprentis sorciers, après avoir récupéré nos premières arcanes, on commence vraiment à prendre du plaisir à manipuler le jeu. Et ça, mine de rien, c'est une donnée pour le moins essentielle. Bon, on rame un peu, au début, pour arriver à tracer correctement les symboles voulus, mais c'est ce qui fait le charme de la chose. C'est vraiment magique d'être magicien. Et pour ceux que ces « aléas de la manipulation » inquiéteraient, rassurez-vous : vous avez la possibilité de mémoriser 3 sorts, ce qui vous permettra également d'être un vrai magicien de combat. Bref, tout ça pour dire que jouer à Arx, ça s'annonce un peu comme du bonheur à l'état pur. Et le plus étonnant de cette histoire, vous voulez savoir ce que c'est ? Chez Arcane Studios, ils ne sont que 10 personnes. Les 10 personnes les plus incroyables que je connaisse.

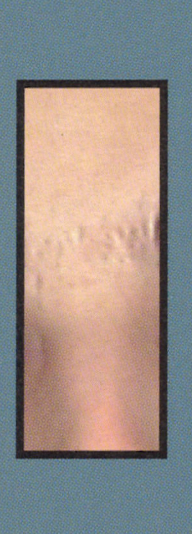
Interview Raphaël Colantonio

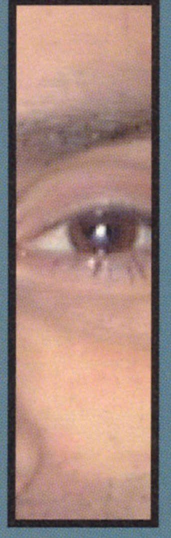
JOYSTICK : QU'EST-CE QUE TU AS TROUVÉ LE PLUS DIFFICILE, AU COURS DE CE DÉVELOPPEMENT ?

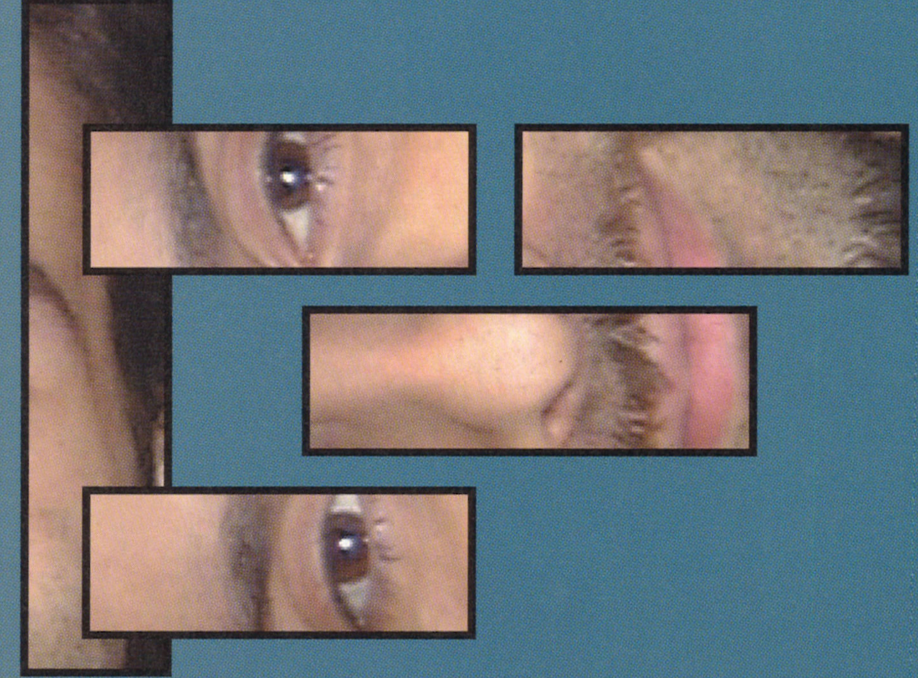
Raphaël Colantonio : De tout faire en même temps : monter un jeu, monter une boîte, monter une équipe... On est parti de Microsoft Developer Studio et DirectX, et en l'espace de deux ans, on a fait un jeu avec pas mal d'innovations dedans, qui va un peu à l'encontre du marché, de ce que les éditeurs veulent – ou voulaient, parce qu'ils changent d'avis. Donc l'aventure, au-delà du jeu, ça a été pas mal de choses auxquelles je ne m'attendais pas, comme les problèmes de budget et de trésorerie, les déclarations à faire à droite et à gauche, la vigilance pour anticiper les problèmes, le fait de s'occuper de tout, jusqu'aux poubelles... Et au final, j'ai parfois passé 12, 13, 14 ou même 15 heures – je n'exagère pas, on a eu des semaines de 80 heures, et je crois que ça n'est pas fini – à faire des tonnes de petites choses qui m'ont éloigné du jeu. Sachant en plus que le jeu est une vraie création, pas une commande.

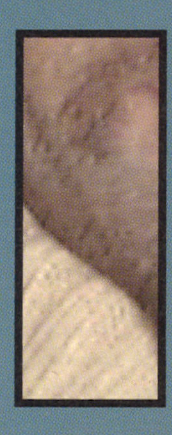
QU'EST-CE QUE TU ENTENDS PAR LÀ ?

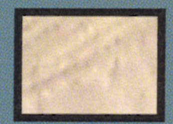
L'avantage de faire un genre connu, avec ou sans licence, c'est qu'on sait exactement où on va.











La première fois que j'ai rencontré Raphaël (voir Joystick n°120), il débordait d'énergie, d'enthousiasme et de foi. Aujourd'hui, il s'est pas mal calmé, même si cette interview me rappelle une citation de Hegel : « Rien de grand ne s'est fait dans le monde sans passion. ».

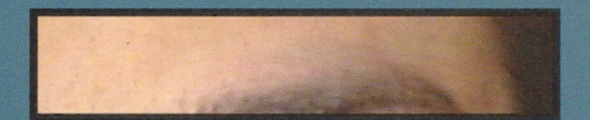
On connaît toutes les associations de gameplay. La difficulté consiste juste à bien planifier. Sur Arx, le but a toujours été assez clair, mais comme ça mélangeait beaucoup de styles de gameplay à la fois, la recette n'avait jamais été écrite nulle part. Concrètement, ça veut dire qu'on ne savait pas exactement comment il fallait faire pour y parvenir. Alors on a un peu navigué à vue. C'était passionnant en soi, mais aussi très stressant, car ce n'est qu'au dernier moment, quand tout est réuni, qu'on sait si ça marche ou s'il faut corriger le tir. Mais ça, ce sont des difficultés qu'on s'est imposées, alors on ne va pas se plaindre.

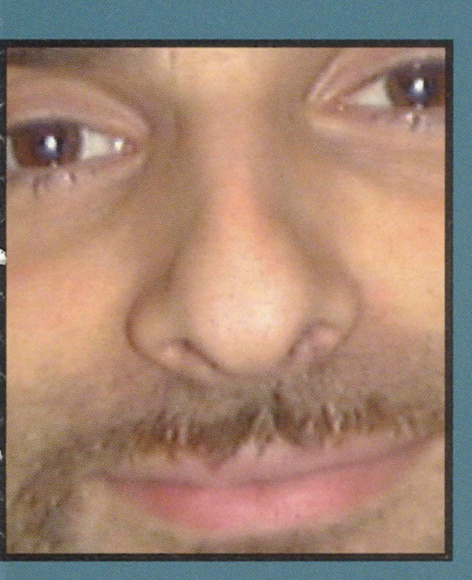
QUAND JE VOUS AI RENCONTRÉ, IL Y A UN PEU PLUS D'UN AN, VOUS AVIEZ FINI LA PRÉ-PROD ET VOUS AVIEZ SIGNÉ AVEC UN ÉDITEUR. QUE S'EST-IL PASSÉ ENSUITE ?

On a commencé la production, et on a embauché trois programmeurs, un graphiste et un concepteur de niveaux. On a choisi le modèle le plus souple, qui est d'embaucher le moins de monde possible en interne, pour rester une équipe petite, dans laquelle la communication se passe bien. Pour le reste, on a fait appel à des ressources externes. Le gros du graphisme, notamment, a été sous-traité, soit à des freelances, soit à une boîte de prestation graphique de Lyon, Étranges Libellules.

Pourquoi des gens extérieurs ?
Ça coûte plus cher, mais le boulot est nickel. Et puis on n'avait pas le temps de recruter des mecs de cette trempe en interne. Mine de rien, ça prend vachement de temps de trouver des bons. Et puis il faut former les gens. De toute façon, on ne peut pas planifier la production d'une personne comme s'il s'agissait d'une machine, on n'est pas aux États-Unis. Là-bas, tu engages quand tu as besoin, et puis tu vires quand c'est fini. Et comme les infographistes sont des gens dont on n'a pas besoin pendant toute la période de pré-production, qui dure quand même entre six mois et un an, tu te retrouves à perdre des fortunes à les payer à ne rien faire. Ce que tu gagnes pendant la prod, tu le perds après. Donc faire appel à des gens extérieurs, c'est une solution beaucoup plus souple. En prime, si l'on n'est pas satisfait d'un prestataire, on passe à un autre. Donc ils font des efforts pour garder le marché. C'est une garantie de qualité. De la même manière qu'en tant que développeur externe, on est plus efficace qu'une équipe de développement interne chez un éditeur. C'est une question d'état d'esprit.

Si tu revenais un an en arrière, en sachant tout ce que tu sais aujourd'hui, il y a des choses que tu ferais différemment ?
Je planifierais plus. On s'est trop lancé tête baissée. On a eu beaucoup de chance, parce qu'on a toujours tapé assez juste, mais rétrospectivement, je me dis qu'on a échappé à un nombre incroyable de catastrophes. On s'en est vraiment bien sorti. On est à peu près dans les temps... On a un peu de retard, mais assez peu, si on pense à l'ambition de notre jeu et si on le compare à ce qui se fait d'habitude. Oui, je pense qu'on a vraiment eu beaucoup de chance. On a fait trop de choix à l'aveugle.







J'ai pu travailler avec Paul Neurath, le fondateur de Looking Glass, qui est également un ancien d'Origin. Ce fut une vraie victoire de fans, car il a été l'initiateur de ce que je considère comme l'un des plus grands jeux de rôle de tous les temps.

Remarque, c'est une maladie commune à quasiment toutes les boîtes, même les mieux installées : une pré-production pas assez lente, pas assez longue, et le fait de passer à l'action trop tôt. Et en même temps, on n'avait pas vraiment le choix, donc...

Il fallait saisir votre chance, c'est ça ?
Oui. Ceci dit, je pense qu'un mois de réflexion en plus ne nous aurait pas fait de mal. Et on l'aurait regagné par la suite. Un mois sur un an, ça peut sembler beaucoup, mais ça nous aurait évité plein de petites pertes de temps par la suite.

Qu'est-ce qui a été facile ?
La gestion des enregistrements de voix par les Américains a été une vraie bénédiction. On est tombé sur des pros, complètement autogérés. Je les ai vus une fois et on a eu une dizaine de conversations par téléphone, c'est tout. Ils ont reçu le prototype, et sur les 2 400 dialogues qu'ils ont enregistrés, il doit y en avoir 2 300 qui sont nickel. Alors d'accord, ce sont des anciens de Looking Glass et ils connaissent ce genre de jeux. N'empêche que notre jeu a une identité propre, que chaque personnage a une psychologie, et qu'ils ont capté tout ça avec une facilité déconcertante. Je n'ai eu quasiment aucun suivi à faire, pour un résultat quasi parfait.

Tu as donc fini par travailler avec des mecs de Looking Glass !
Après avoir fait des pieds et des mains pour aller bosser chez Origin quand j'étais chez Electronic Arts... Là, j'ai pu travailler avec Paul Neurath, le fondateur de Looking Glass, qui est également un ancien d'Origin. Ce fut une vraie victoire de fans, car il a été l'initiateur de ce que je considère comme l'un des plus grands jeux de rôle de tous les temps (Ultima Underworld, ndr). Et puis, j'ai travaillé avec Kemal Amarasigham, qui avait fait les sons de Thief. Et puis avec Steve Russel, qui était la voix de Garreth dans Thief, et qui est aussi un fantastique directeur d'acteurs. Et puis avec Denis Loubet, qui a fait les jaquettes d'Underworld 1 et 2 (et les illustrations de nombreux manuels d'Ultima, ndrc). En allant le voir à Austin, j'en ai profité pour faire un tour chez Ion Storm, où j'ai fait la connaissance de Warren Spector, qui est une autre de mes grandes figures de référence dans cette industrie. J'ai vraiment été surpris de voir qu'ils connaissaient tous Arx, là-bas. J'ai même appris que celui qui avait conçu mes missions préférées dans Thief (Randy Smith, le chef de projet de Thief 3, ndr) allait souvent sur notre site pour suivre l'évolution du projet. Du coup, ils étaient tout contents qu'on leur montre la démo ! Ils nous ont même proposé de bêta-tester Thief 3 et Deus Ex 2, tandis qu'ils bêta-testeraient Arx ! J'ai trouvé ça carrément génial.

Et après Arx ?
Ça va dépendre de Arx. On peut partir sur Arx 2, on a pas mal d'idées qui en feraient une bonne évolution. Sinon, on a une autre piste, mais pas encore très travaillée. Quoi qu'il en soit, on compte rester sur le même créneau : le jeu à forte scénarisation, en vue subjective, et à forte immersion. On peut migrer sur consoles si le marché le nécessite. Notre but, c'est de faire des bons jeux quelle que soit la plate-forme.

C'est quelque chose à quoi vous pensez dès maintenant ?
Ben... c'est qu'on n'a pas bien le choix. On parlait tout à l'heure des difficultés de ce métier ? Eh bien en voilà une : il faut toujours, toujours anticiper. Et en ce moment, alors qu'on est en train de bosser comme des dingues pour débugger Arx, moi je dois commencer à penser à la suite. C'est pas facile. Mais en même temps... J'ai pris trois jours de vacances pour les fêtes, là, en pensant me reposer. Au bout de deux jours, je m'ennuyais et je commençais à réécrire des trucs. Comme quoi... C'est une période un peu difficile, en ce moment, mais une fois qu'on aura fini Arx, après quinze jours ou un mois de vacances, on sera tous prêts à repartir de plus belle. □□□

Bot
Contraction de « robot ». Dans un jeu en réseau, « joueur » dirigé par l'ordinateur. On peut dire que c'est un PNJ pour les jeux en réseau. Mais dans certains jeux réseau il y a des PNJ. C'est pas très clair.

Buff
Augmentation d'une ou de plusieurs caractéristiques d'un personnage. Utilisé surtout dans les MMORPG (se faire « buffé »).

Donjon
Mauvaise traduction de « Dungeon » (cachot). Du coup, désigne improprement les enfilades de couloirs truffés de pièges où gambadent les aventuriers insouciants.

FPS
First Person Shooter. Shoot (ou tir) à la première personne, c'est-à-dire vu en caméra subjective (Quake, Unreal). Peut aussi vouloir dire Frame per Second, qui définit le nombre d'images affichées par seconde. Plus celui-ci est élevé, plus le jeu est rapide et fluide.

I.A.
Intelligence Artificielle. Ce qui permet à l'ordinateur de gérer le comportement et les déplacements (voir Pathfinder) des unités.

Lexique
Ce que vous êtes en train de lire. On le mettra à jour tous les mois, histoire de ne pas vous noyer sous les termes zarbis.

MMORPG
Massively Multiplayer Online Role Playing Game. Jeux de rôle online tellement rudement multijoueurs à donf que des dizaines de milliers de joueurs s'y retrouvent en même temps (Asheron's Call, Ultima Online, Everquest).

Mod
Extensions généralement créées par des tiers pour modifier un jeu.

NPC
Non Player Character. Voir PNJ.

Pathfinder
Ce qui permet aux personnages ou véhicules d'aller tout seuls d'un point à un autre lorsqu'on leur en donne l'ordre, sans rester coincés dans les éléments de décors (arbres, petits cailloux, enclumes). Plus compliqué à programmer qu'on ne le croit.

PNJ
Personnages Non Joueurs. Dans les jeux de rôle, personnages n'étant pas incarnés par un joueur mais par l'ordinateur.

PvP
Player versus Player. Possibilité de combattre d'autres joueurs dans un MMORPG.

Rarebi
Mot rare et étrange.

Récursif
Voir récursif.

RPG
Role Playing Game. Jeu de rôle, quoi (Fallout, Baldur's Gate).

RTS
Real Time Strategy. Voir STR.

SDK
Software Developpment kit, c'est-à-dire kit de développement. Il s'agit d'outils mis à la disposition des joueurs, par les développeurs.

Skirmish
Littéralement « escarmouche ». Dans un jeu de stratégie, consiste à jouer une mission destinée au réseau contre des joueurs gérés par l'ordinateur.

Spawn
La zone de spawn (pondre) est le lieu où les monstres sont générés et apparaissent.

Stand Alone
Un jeu « debout seul » est un add-on qui ne nécessite pas le jeu original pour fonctionner.

Stratégie
Définit les opérations à affectuer dans les grandes lignes et dans le long terme. Ce qui est stratégique concerne un grand nombre d'unités de différents types (voir tactique).

Et un mot strange et rarebi de plus. Appelons ça un mot strarebi.

MOULINEX

Lexique

STR
Stratégie Temps Réel (Dune 2, Age of King).

Straffer
Action de se déplacer « en crabe » dans un jeu. Bref, le perso bouge sur un axe parallèle à l'écran.

Tactique
Application sur le terrain au court terme de la stratégie définie. Ce qui est tactique concerne quelques unités au maximum (voir Stratégie).

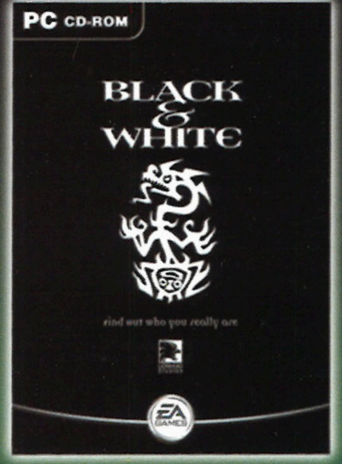
Trois
Quatrième. Ooops, troisième lettre de l'alphabet des chiffres. Troisième chiffre quoi. Enfin sans compter zéro. Ni les virgules. Bah, laissez tomber.

XP
Points d'expérience acquis dans un jeu de rôle.

CONCOURS

GAGNEZ BLACK & WHITE L'ÎLE AUX CRÉATURES













+ Le jeu Black & White





En jouant sur le...

3615 joystick

0,34 €/min

Astuces & soluces de jeux vidéo PC

Concours valable du 25/01/2002 au 22/02/2002. Gagnez 14 jeux Additionnel L'ÎLE AUX CRÉATURES + 14 jeux originaux BLACK & WHITE. Règlement déposé chez maîtres Simonin et Conti, huissiers de justice à Paris, disponible sur simple demande écrite à HDP - Service Télématique - Concours 3615 JOYSTICK - BLACK & WHITE : L'ÎLE AUX CRÉATURES PC - Immeuble Omega - 10, rue Thierry-le-Luron - TSA 51004 - 92598 Levallois-Perret Cedex. Remboursement de la demande de règlement (tarif lent en vigueur) et de la participation (base forfaitaire de 0,61 € TTC) sur demande écrite à cette adresse au plus tard le 22/03/2002. Loi du 6/01/78 : vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant qui, sauf opposition de votre part, pourront être communiquées à des organismes extérieurs.

JOYEUSE FIN DU MONDE !

DAVID DUCHOVNY • JULIANNE MOORE
Le scénario apocalyptique de IVAN REITMAN

EVOLUTION

DVD sous boîtier prismatique en édition limitée

- Making of sur les effets spéciaux
- Scènes inédites • Comparaison film/storyboard
- Commentaire audio du réalisateur et des acteurs
- Making of HBO "L'évolution de Évolution"





GAUMONT COLUMBIA TRISTAR HOME VIDEO
SIGNE LE MEILLEUR DU DVD



HIT MUSIC only !